# あす明日から絵描きで生きたい僕が身につけるべき2

## 神絵師12人の自己プロデュース論

聞き手：宮本祐輔 COJIRASE LUNCH BOX

は画力だけでなく××力だった

玄光社

# あす（明日）から絵描きで生きたい僕が身につけるべき2

## は画力（だけ）でなく××力（りょく）だった

神絵師12人の自己プロデュース論

聞き手：宮本祐輔 COJIRASE LUNCH BOX


凪白みと
風間雷太
Rii2
popman3580
冨士原良
山田シロ
こうましろ
林けゐ
吉田誠治
青十紅
さくしゃ2
ななかぐら／カグラナナ


玄光社

# あす（明日）から絵描きで生きたい僕が身につけるべき2

聞き手：宮本祐輔 COJIRASE LUNCH BOX

## 神絵師12人の自己プロデュース論

## は画力（だけ）でなく××力（りょく）だった

玄光社

# あす から 絵描きで生きたい僕が

# 身につけるべきは画力だけでなく××力だった2

## Contents


イラストレーターのウラバナ！ 放送の舞台裏 004

### 贈る言葉

凪白みと先生 006
風間雷太先生 008
Rii2先生 010
popman3580先生 012
冨士原良先生 014
山田シロ先生 016
こうましろ先生 018
林けゐ先生 020
吉田誠治先生 022
青十紅先生 024
さくしゃ2先生 026
ななかぐら／カグラナナ先生 028

### 神絵師12人の自己プロデュース論

凪白みと 030
凪白みと年表／仕事術／7ROUTINES／将来について／Q&A

風間雷太 042
風間雷太年表／仕事術／7ROUTINES／ファスト&スロー／将来について／Q&A

Rii2 055
Rii2年表／仕事術／稼ぐのはイラストだけじゃなくていい／7ROUTINES／NFTアートの世界

popman3580 064
popman3580年表／仕事術／7ROUTINES／限られた時間の使い方／将来について／Q&A

冨士原良×山田シロ 078
冨士原良年表／山田シロ年表／仕事術／YES・NOクエスチョン／3ROUTINES／仕事への向き合い方／将来について／Q&A

こうましろ×林けゐ 096
こうましろ年表／林けゐ年表／仕事術／YES・NO クエスチョン／3ROUTINES／どうなりたいかを描く／Q&A

吉田誠治 112
「背景グラフィッカー」とは／吉田誠治年表／仕事術／7ROUTINES／割り切る／Q&A

青十紅 126
青十紅年表／仕事術／7ROUTINES／二足のわらじ／Q&A

さくしゃ2 138
さくしゃ2年表／仕事術／7ROUTINES／イラストとデザイン／将来について／Q&A

ななかぐら／カグラナナ 148
ななかぐら年表／仕事術／7ROUTINES／2つの顔 カグラナナHistory／将来について／Q&A

Profile 159
COJIRASE LUNCH BOX／株式会社Too

またお会いしましたね。COJIRASE LUNCH BOXの宮本祐輔です。この本を手にとっていただきありがとうございます。

おかげさまで『イラストレーターのウラバナ！』を継続して配信することができ、ありがたいことにこうして2冊目を出版することができました。この場を借りてご出演いただいたイラストレーターの皆様にお礼を申し上げます。

2020年に出版された1冊目の時からすでにそうですが、現在「イラストレーター」はより注目される存在になっています。

みなさんも感じていると思いますが、商品のプロモーションといった広告でイラストやイラストレーターの名前を見かけることが以前と比べると明らかに増えましたし、さらにWEBニュースや雑誌などのメディアで取り上げられることも多くなりました。実際に私のところにもそのような仕事の相談は日々増えています。

そして、イラストレーターの人気の高まりにともない、仕事の数だけでなく、活躍の場もすごく広がりました。それは注目されたことによって、イラストレーターのマルチな能力に世の中が気づきはじめたからだと思います。

1枚の画（え）で人を惹きつけることもできれば、作品や商品の世界観を一目でわかるように表現したり、衣装デザインをすることだってできます。

実際にこの本には、いろいろなことに挑戦され、それが新しいお仕事へと繋がっている方々のお話が掲載されています。

ツールやメディア、流行りのコンテンツが目まぐるしく変わる現代で、それに合わせてイラストレーターの働き方も日々アップデートされていると思います。

イラストレーターだからといって、"イラストレーターらしい仕事"だけに捉われる必要はないと思います。

この本に掲載されている多種多様なイラストレーターさんの働き方を読んで、あなたが働き方を考える参考になれば幸いです。

それではみなさん次回の放送まで、さよならランチボックス〜！

COJIRASE LUNCH BOX
宮本 祐輔

TOO.の収録スタジオ

# イラストレーターのウラバナ! 放送の舞台裏

**イラストレーターのウラバナ！**とは？

「イラストレーターを目指す若者を応援する」をコンセプトに、第一線で活躍する人気イラストレーターを毎回ゲストに招き、作画テクニックのような表に見える努力だけでなく、「裏側」で行なっている大事なことについても聞いていきます。主にセルフプロデュース、ブランディングから画材の選び方まで、生放送で視聴者からの質問に積極的にお答えする、進路相談のような双方向型の情報発信番組です。

番組ページ：https://www.too.com/s-sakuga/illustrator/

富士原良
&山田シロ

風間雷太

吉田誠治




Rii2

青十紅

青十紅さんの登場回ではコスプレイヤーの雪野ななさんをモデルに迎え、
ご自身のブランド「MASCATALE」のファッションショーを開催！

MC：COJIRASE LUNCH BOX
宮本祐輔

**雪野なな** コスプレイヤー、モデル。双子コスプレイヤー「ななるな」として活動中。

# 凪白みと 先生

とにかく続けることです。

野心も、あったほうがいいかもしれないです。野心があると行動力がついてくると思うので、そういう意識はやっぱり大事だなと。だいぶそこで成長の差を感じられるな、といろんな人を見ていて思いました。

あと、中途半端はやめましょう。一枚絵をちゃんと仕上げる！

**Profile**

白髪とケモミミが大好きなイラストレーター。
ケモミミ娘をはじめとしたキャラクターのかわいらしさと、武器・衣装デザインの格好良さを両立したイラストを得意とする。
VTuber「白上フブキ」「イ・シウ(Lee Siu)」といったキャラクターデザインから、『Fate/Grand Order』概念礼装イラスト、『王女殿下はお怒りのようです』挿画まで幅広く活躍中。

# 風間雷太 先生

絵を描くことが好きで、これからイラストレーターになりたい！ ともがき苦しんで這い上がろうとしている方が大勢いるかと思います。時に誹謗中傷やいわれのない批判などを浴びて苦しいこともあるかと思います。でも周りのネガティブな意見ばかりに引っ張られず、自分と向き合い、昨日の自分に勝つという意識を持てば自然と気にならなくなりますし、自然と上達しますし、何より楽しんで絵を描けますよ！ まさに筋トレとそっくりです（笑）！

**Profile**

アカデミー・オブ・アート大学卒業。ゲーム会社を経て、フリーのイラストレーターに。
繊細なキャラクターデザインとエッチングのような緻密な描写で、ファンタジックで重厚な世界観を描き出す。
『ブリガンダイン ルーナジア戦記』、『ゼノブレイド』、『ボーダーブレイク』シリーズ、『パズル＆ドラゴンズ』など、ゲームのキャラクターデザイン、イラストを中心に活躍中。

THE

# Rii2 先生

仕事で絵を描くのが嫌だなと思っていた時期もあったんですけど、でもやっぱり普通に考えたら絵を描いて生きていけるって幸せなことだと思います。行き詰まったことがあったりしても楽観視して、楽しく生きてほしいなと思いますね。
僕はけっこういろいろ楽に考えて、「あれが無理だったらこれをやってみよう」みたいなことを思ってやってますので、ぜひ皆さんもやってみてください。

## Profile

ゲーム会社で4年間コンセプトアーティストとして働き、2017年からフリーランスのイラストレーターとして活動。
知識の引き出しを増やすため、イラストレーターの仕事をしながら30ヵ国をまわる。実物を見ることで得られる知識や発想、感性をイラストやデザインに生かして制作している。
コンセプトアート、キャラクターデザイン、モンスターデザインを中心に活躍中。

# popman3580 先生

自分が楽しんで絵を描き続けてこられたのは、やっぱり好きだからっていうのがあるので、好きでいられるようにモチベーションを常に上げていっていただきたいな、と。途中で絵を描くのをやめちゃうのは「ああ残念やなぁ」と思うので、絵は好きなものとして続けていっていただきたいなと思います。

## Profile

大阪芸術大学デザイン学科卒。
現在もメーカーでデザイナーとして勤務しながら、兼業イラストレーターとして、書籍イラスト、キャラクターデザイン、ファッションブランドコラボなど活躍の場を広げる。
おしゃれな衣装デザインと、指先までイキイキとしたポージングでキュートな女の子を描く。
2020年1月には初の個展「Charm」を開催。また、同年5月より鏑降り明星・粗品さんのオリジナル楽曲動画のイラストを担当。
2021年12月に初画集『CITRUS popman3580 アートワークス＆スケッチ』を刊行した。

# 冨士原 良 先生

「何を思って絵を描き始めたのか」という部分を忘れないでほしいなと思います。
続けることって努力だったりもしますが、描き始めたきっかけの最初の部分を忘れずに、楽しんでほしいです。

**Profile**

イラストレーター。
代表作に『A3！』『学芸大青春』のキャラクターデザイン、『死神姫の再婚』挿画など。CDジャケットのイラストやマンガなど幅広く活躍中。オシャレでスタイリッシュな男性を描く。
2019年1月に画集を2冊同時に刊行。

100

# 山田シロ 先生

好きに楽しく描いてほしい。

描き続けていれば、いつか思うように描けるんですよね、絶対。

時間が解決します。だから毎日コツコツ描いていく、それを続けていってほしいです。

あとプロになろうと思っている人は、締め切りを守って！

**Profile**

フリーランスのイラストレーター、マンガ家。
代表作に『イケメン戦国◆時をかける恋』『イケメンヴァンパイア◆偉人たちと恋の誘惑』のキャラクターデザイン、『死神執事のカーテンコール』挿画、『スクランブル☆スター』など。
繊細なタッチで、色気のある男性を描く。

# こうましろ 先生

イラストを描くということは、楽しく、時には苦しくもあり、とても大変なものだと思います。
それでもイラストを好きであってほしい、そう思います。
そして“好き”を探して少しずついろいろなものを好きになっていけばきっと道は開けていくと思います。

僕も“好き”を探している途中です。
一緒に頑張っていきましょう。

**Profile**

イラストレーター。
代表作にVTuber「尾丸ポルカ」キャラクターデザイン、『Fate/Grand Order』イベント限定礼装イラスト、『魔王と聖女が導く冒険者ライフ』挿画など。
セクシーな美少女イラストを中心に幅広く活躍。

# 林けみ 先生

目標を持つことが大事だと思います。
たとえば、ヨドバシ行きたいってなったらその場所を知らないと行けない。行くには調べますよね。
もしかしたら徒歩かもしれないし、自転車がいいのかもしれない。
それと同じで、自分は何になりたいのかを最初に決めて、それに対してどう変えていけばいいのか、どういうところを強化していけばいいのか、考える。ゲームでいえばステータス振りですよね。
自分の人生を賭けて、しっかりやってもらえるといいのかなと思います。十年先を考えて、やっていきましょう。人生一度きりなので。

**Profile**

イラストレーター。
代表作に『Fate/Grand Order Fes. 2019 ～カルデアパーク～』イラスト、『Fate/Grand Order』概念礼装イラスト、VTuber「琴みゆり」、『落第魔術師を伝説にするまでの果てなき英雄譚』挿画など。
透明感のある華奢な美少女を中心に幅広く活躍。

# 吉田誠治 先生

僕が小さい頃は、絵で食っていくって全然想像してなかったんです。
頼まれたから描いていたけれど、絵を仕事にするといっても笑われていましたし、不安定な仕事だと思われていた。
でも今、絵って需要があってちゃんと仕事として成立している、普通のお仕事の一つだと思います。絵が描ければお仕事ができるので、恥ずかしがらずに絵の勉強をしてもらっていいと思う。そこで自分のこだわりを詰めた人は、選べる仕事の幅も増えます。ただ、ちゃんと絵の勉強をした人ほど絵の道に進まないんですよね(笑)。
しかもこれだけ絵の仕事が増えた今でも、背景は人手不足なので学ぶ価値はあると思います。
頑張ってください！

## Profile

背景グラフィッカー、イラストレーター。
PCゲームメーカー勤務を経て2003年からフリー。背景スタッフとして多数のゲーム作品に参加する。
ほか、書籍の装画なども手がける。SNSで公開するメイキングやお絵描き講座が好評を得ている。
主な著書に「ものがたりの家ー吉田誠治 美術設定集ー」、「吉田誠治作品集＆パース徹底テクニック」など。京都精華大学非常勤講師、京都芸術大学客員教授。

# 青十紅 先生

イラストって自分の世界を伝えられる、いろんな表現ができる可能性を秘めているんですよ。
だからこれから、みんなどんどんイラストを描いていってほしいし、イラスト好きな人はいっぱい見ていっぱい応援してあげてほしいなと思う。
みんなイラスト、大好きになれー！

## Profile

女性特有の視点で捉えたメイク、ファッションのイラストなど、魅力ある女性を描くのを得意とするイラストレーター。みけんねこの人。
ライトノベルの表紙、VTuber、スマホゲームといったイラストの仕事だけでなく、アパレルのデザインも手がける。
2021年11月に、自身のブランド「MASCATALE」を立ち上げるなど、マルチに活躍している。

# さくしゃ2 先生

好きなことをする人が最強です。

好きなことをしましょう。

## Profile

和とストリートファッションの折衷をテーマに創作活動を展開。ほかにはない特徴的な世界観で人気を集めるイラストレーター。2021年4月、フリーランスでの活動開始。キャラクターデザインを中心にライトノベル、ソーシャルゲーム、VTuber、そしてグッズやアパレルのデザインなど幅広く手がける。最近ではヴィレッジヴァンガードやWEGOとのコラボ展開、『SS(スモールエス)』の表紙を飾るなど幅広く活躍中。

# ななかぐら / カグラナナ 先生

今はいろいろな方面からお仕事のルートがあるので、やりたいことはどんどん口に出していったほうが叶いやすいと思っています。フィギュア化したいと何回か呟いたり、『アイドルマスター』が好きというのもずっと言っていますし、アニメのお仕事をしたいというのもずっと言っていたら叶えることができました。
有言不実行になってもいいから、とにかく夢はどんどん口に出していきましょう。

**Profile**

ななかぐら名義でVTuberのキャラクターデザインや、ライトノベル挿画などを中心に手がけるイラストレーター。
代表作として、VTuber「百鬼あやめ」「冬守しずく」キャラクターデザイン、「何度でも何度でも懲りずに、君を好きになるラブコメ。」挿画など。
また、V artistカグラナナ名義で、TVアニメ「探偵はもう、死んでいる。」ED歌唱を担当。
JFNラジオにて「クリエイターズスタジオ with ボカコレ」第4週火曜日MCとしてレギュラー出演中。

**とにかく一枚絵を完成させること。**
**中途半端に途中でやめず、**
**最後まで描き切る、投稿することが大事。**

# 凪白みと

凪白みとさんは白髪とケモミミが大好きなイラストレーター。キャラクターのかわいらしさと、武器、衣装デザインのかっこよさを両立したイラストを得意としています。VTuber・白上フブキ、イ・シウ（Lee Siu）といったキャラクターデザインから、『Fate/Grand Order』概念礼装イラスト、オーバーラップ文庫『王女陛下はお怒りのようです』挿絵といった一枚絵まで、幅広く活躍中です。

## ■凪白みと年表

――二〇一三年九月、突然絵を描き始めました。きっかけはなんだったんですか？

めちゃめちゃしょうもない話なんですけど、その日誕生日だったので自分用にゲームを買ったら、起動しなかったんです。それで何しよう、暇だな、ってパソコンを開いて、当時ニコニコ動画で流行っていた「描いてみた」放送にたまたま立ち寄って。面白そうだな、僕も描いてみようかな、と。その日にペンタブとソフトを買ったんです。そしたら思いのほか楽しくなっちゃったという……成り行きですね、ほんとに。

――そこまでは別にイラストレーターになろうとか全く思っていなかった？

みじんも思ってなかったです。イラストレーターって何してる人だろう、みたいな。絵描きさんも一人も知らなかったし。

初めてのデジタルイラスト

## 凪白みと年表

| | |
|---|---|
| | 山梨県に生まれる |
| 2013年9月 | ふとしたことがきっかけでイラストを描き始めてみる |
| 2014年 | 初のお仕事依頼がくる |
| | フリーのイラストレーターへ |
| 2015年 | 同人活動開始 |
| | ソーシャルゲームやカードゲーム等のお仕事が増える |
| 2018年 | VTuberの娘ができる |
| | 『アズールレーン』キャラクターデザインを担当する |
| 2019年 | VTuber-Project A.I.D Mana キャラクターデザイン |
| | 中国イベントでライブドローイングとトークショー |
| 2020年 | 『Fate/ Grand Order』概念礼装 |
| | 複数のVTuberデザイン |
| | 「絵師100人展 10」に参加 |

初めて仕事がきた頃のイラスト

―絵を始めて半年後に、初の仕事依頼がきます。

二〇一四年半ばくらいでしたが、当時、背景の練習絵をネットにあげていたんですよ。そしたらピクシブやSNSに載せていたメールアドレスからカードゲームの立ち絵の背景イラストの依頼がきて。けっこう嬉しかったので、イラストレーターになろうと思ってそのまま転身しました。

それまではいろいろイラストとは関係ない仕事をしていたんですが、貯金もあったので思い切って。

―この頃はどれくらいのペースで描かれていたんですか?

なんだかんだ、楽しかったので月七~八枚を目標に描いていました。

「イデア」

――コメント欄を見ると、イデアちゃんを好きな人がすごい多いですね。

当時「看板娘」みたいなのが流行っていたので、自分も作ってみたんです。昔から見てくれている人はイデアちゃんからの人が多くて。また描きます！

――二〇一五年、同人活動開始。

最初からオリジナルで、コミケやコミティアで同人誌を出していました。まだピクシブやニコニコ動画も続けてましたね。

――この頃はどれくらいのペースでお仕事がきていたんですか？

最初は月に一度くらいでしたが、同人活動を始めてからはけっこうな頻度でくるようになりました。同人活動が仕事に影響したっていう感じはありますね。最初からお仕事のための宣伝活動として同人活動を始めたので、やっぱり効果はありました。

――そして二〇一八年にVTuberの娘ができる。あの白上フブキちゃんですね。

スレンダーで、かつショートパンツっていうのは、大好きですね。ショートパンツはちょっと口が広い、カパッと開いてる派です。

――衣装は通常のものに加えて二年間で四種類も。すごいですよね。

けっこう大変でした。Live2D用のイラストが一番大変。でもかわいい娘のために頑張りました。

――お正月、お誕生日記念。この衣装のこだわりはどこですか？

お誕生日記念は模様とかゴシック感のある感じにこだわりました。手袋をつけて、ちょっとホテルの案内人みたいなイメージ。我々を導いてくれそうな感じです。お正月衣装は一番気に入っています。白上フブキらしさもあり、グラデーションが入って煌びやかに仕上がっていて。配色が気に入っています。

――bilibili 一〇〇万人記念イラストでは、スタイリッシュなケモミミ娘が前面に出ていますね。

趣味全振り、みたいな感じですね。ケモミミはずーっと大好きで。新衣装は本当に、フブキさんと相談しながらやってます。前もってフブキさんの考えもヒアリングして、集まったアイデアから仕上げた感

白上フブキ 100万人記念イラスト
© 2016 COVER Corp.

白上フブキ bilibili100万人記念衣装イラスト
© 2016 COVER Corp.

白上フブキ 2020年お正月衣装イラスト
© 2016 COVER Corp.

Project A.I.D Mana

AI VTuber「新ネン」© Pictoria Inc.

じです。

――フブキちゃんと同年、「アズールレーン」の江風のキャラクターデザインも担当します。

もともと「アズールレーン」はファンアートとして描いていたので、依頼がきた時はかなり嬉しかったです。飛び跳ねましたね。

――そして二〇一九年、VTuberのProject A.I.D Manaを手がける。みとさんは現実でも華奢な女性がお好きなんですか？

あはは。こだわりがあるわけではないんですが、好きなほうだと思いますね。

――二〇一九年、中国のイベントでライブドローイングとトークショーを経験されました。

「アズールレーン」の関連でご招待いただいて。めちゃめちゃ面白かったです。とにかく人が多くて熱量がすごかった。言葉がわからなくても、熱意が伝わってきました。

――二〇二〇年、「Fate/Grand Order」概念イラスト、「絵師100人展10」に選ばれる。

「絵師100人展」はこれが初ですね。これに呼んでいただいたのは印象的でした。イラストを描き始めた頃から知っているイベントだったので、本当にありがたかったです。

同人誌『WhiteLily』表紙イラスト

――そのほか複数のVTuberのキャラクターデザインを担当。なかでも紡ネンちゃんは特殊なVTuberさんです。

気になる方はぜひ、YouTubeチャンネルを見ていただければと思います！

## ■仕事術

――普段、どんなものからインプットされていますか？

幅広くアニメや映画を見ていて、そこから影響を受けて描くことはあります。作家さんだと「終わりのセラフ」の山本ヤマト先生が大好きで、刀の描写などのかっこよさや、絵柄もだいぶ影響を受けました。

オリジナルイラスト「KM」

**——今までの人生経験で制作に役立っていることはありますか？**

イラストを描く前からアニメが大好きだったので、その知識がちょっと役に立ったかな。ほかに、運動が好きで長距離をよく走っていたこと。体力があるので、一日中集中して描けるんです。最近は忙しくてご無沙汰ですが、そうすると絵の集中力もだんだんなくなってきて。やっぱり体力は大事だと思います。昔はぶっ続けで十五時間ぐらい描いていました。とにかく楽しかったので。いい椅子を買うことも大事だと思います。

**——ほかのイラストレーターさんと差別化するために意識していることは？**

自分ならではの特徴を出すこと。僕の場合はやっぱり、白髪ケモミミが好きだというところです。

僕も最初はオリジナルを意識せずただ描きたいものを描いていたんですが、一年後くらいからはSNSも活発に使うようになっていろんな方を見ていく中で、僕もオリジナルをやってみようかな、と思って。好きな属性を打ち出していった感じです。

**——今ではお仕事もけっこう白髪やケモミミが多いですよね。**

やっぱり、そういったところを見てご依頼いただけるのはありがたいですね。

neco先生もすごく好きです。武器と少女のイラストレーターさんで、フィギュアも出されていて、全部買ってます。

**——Project A.I.Dでは、みとさんとnecoさんのキャラクターが同じ世界に存在していますね。**

そうです。一緒にお仕事できて、嬉しかったですね。

同人誌「ASSAULT FOX」表紙イラスト

――イラストレーターとして食べていくため、継続してお仕事をいただく秘訣は？

差別化の話でも言ったように、自分の強みを持っておくと、たとえば「ケモミミの描ける絵描きさんを探したいな」という時に、ケモミミといえばこの人だな、とお願いしてもらえたりする。そういった自分の「ニッチな強み」を持っておくと選ばれやすいんじゃないかな、と思います。メジャーなジャンルにはいっぱいうまい人がいるじゃないですか。だから一個ぐらいは個性的な強み、尖った特徴を持っておくといいかもしれないです。

――ケモミミ研究を積まれる中で、変化は考えていますか？

最初はそんなに考えていなかったですが、最近だといろいろ考えながら描いています。毛の色に関しては、寂しくならないように色を入れていますね。実際の動物も観察していて、キツネとかは耳の裏が黒かったり、犬は毛色にグラデーションがかかっていたり、見ていると面白いです。

## ■ 7 ROUTINES

ROUTINE 1：起きてすぐにPCを立ち上げCLIP STUDIOを起動

起きて最初にすることがそれです。ベッドから起きてPCを起動して、一日の始まりって感じです。気持ちの切り替えとかじゃなく、とりあえずつける、クセみたいな感じですね。

ROUTINE 2：起きて顔を洗う、歯を磨く、シャワーを浴びる

朝シャン派です。浴びると血の巡りが良くなるので、さっぱりしてブーストがかかるんですよ。

起きる時間はバラバラです。朝型だったり夜型だったりするので、決まりはないです。その日どのくらい作業をしてどのくらい寝た、で変わっちゃうので。もうほんとにやる気が出ない、続かないって時は寝ます。そういうところで無理しないようにしていますね。

ROUTINE 3：ご飯を食べながら動画を見る（アニメやゲーム実況など）

ご飯を食べているだけだと、時間がもったいないな、何か見ながら食べようってなりますよね。映画とかほかのイラストレーターさんのメイキング動画も見たりします。モチベーションが上がりますよ。

ROUTINE 4：作業用BGMになるものを探して作業開始

最悪、作業BGMになるものを探して一日が終わっちゃうことも

### 7 ROUTINES

1. 起きてすぐにPCを立ち上げCLIP STUDIOを起動
2. 起きて顔を洗う、歯を磨く、シャワーを浴びる
3. ご飯を食べながら動画を見る（アニメやゲーム実況など）
4. 作業用BGMになるものを探して作業開始
5. 休憩に1〜2プレイ、ゲームをする
6. 1日に1本以上エナジードリンクを飲む
7. ペットのフェレットと遊ぶ

あったり（笑）。けっこう、ニコ動とかずっとコロコロコロコロって見ちゃうんですよね。いつまでたっても作業開始できないという。でも心を鬼にして作業を開始します。

**ROUTINE 5：休憩に一～ニプレイ、ゲームをする**

だいたいやるのは『FF 14』。その「インスタントダンジョン」に行ったりとか、あとは『APEX』。絵描きさんもみんなやっているので、もっと一緒にやりたいですね。

**ROUTINE 6：一日に一本以上エナジードリンクを飲む**

効果は期待してないですよ。とにかく飲むことによって切り替えをする、頑張ろう、となる。今もいろんな種類が冷蔵庫に十本くらい常備されてあります。

## Q&A

**Q** みとさんに影響されてイラストレーターになりたいと思い、毎日絵を描いています。イラストがうまくなるコツや、毎日練習したほうが良いことがあれば教えてください。

**A** 僕は特に練習はしてこなかったです。その代わり、一枚絵を完成させることを繰り返してきました。中途半端にやめず、最後まで描き切る、投稿することが大事だと思います。人に見せて終わるっていうのは大事なことだと思いますね。自分でも見返せますし、人からの反応や意見がもらえるのは貴重な経験になります。

投稿を繰り返しているとコメントも寄せられますし、だんだん反応が増えてきて、モチベーションが上がって成長が感じられます。なおさら描きたいって思えるようになります。

デッサンやクロッキーは、最近になってやり始めました。だいぶ行き詰まりを感じてきたので、今からでも基礎的なことを学ぼうと。アナトミーや動き、流れや光源、色味など知識としての勉強はしていましたが、実際に手を動かす練習を最近始めました。

**Q** おすすめの勉強の資料があれば教えてほしいです。

**A** メイキング動画を見るのはわりと大事だと思います。僕の場合は「描いてみた」放送から入って、そういうお絵かき生放送をずっと見ていました。

**ROUTINE 7：ペットのフェレットと遊ぶ**

二匹いまして、名前をシロちゃんとティナくんと言います。その子たちと一日十～二十分ぐらい遊びます。フェレットは子どもの頃からちょっと気になっていた動物で、一人暮らしをした時に思い切って飼ってみました。

キツネは飼いたいですけど、ちょっと検討中です。全国にいくつかあるキツネ村には行ったことがあります。耳とか尻尾とか、純粋に動物を描くこともあるので、資料写真も押さえられたらいいなと。

## ■将来について

――凪白みとさんの今後の夢、目標をお教えいただけますか。

アニメのお仕事です。キャラクター原案をやってみたいです。

一緒に描きながら、BGMも流しながら、インプットとアウトプットを同時にしていた感じです。あと、わからないことがあったらすぐ調べます。

**Q** 何を参考に服や銃を描いているのですか。また今までに先生がこの本はイラストにとても参考になったというものがあればお聞きしたいです。

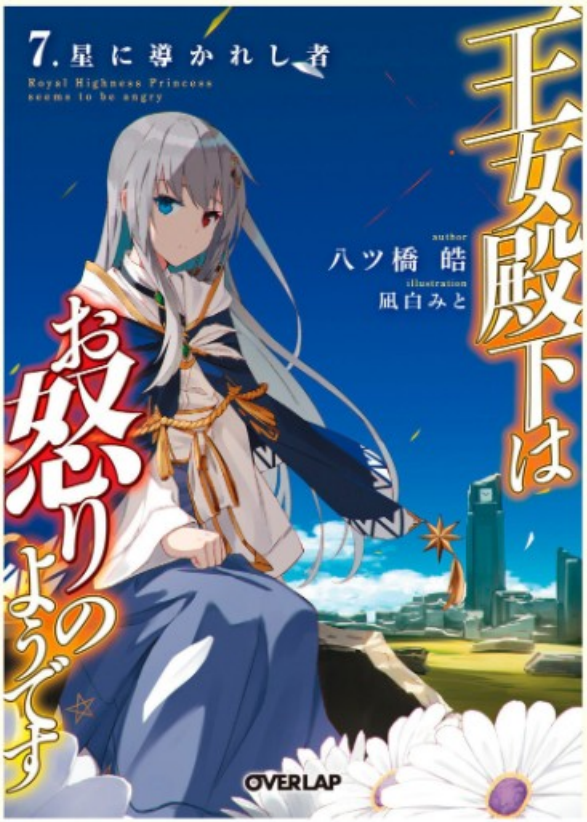
**A** けっこう、ミリタリーっぽい要素は好きだったりしますね。FPSとかミリタリー系の要素のゲームからインプットしていたりします。子どもの頃からゲームには影響を受けてきたので、取り入れることが多いです。ゲーム武器設定本とかアイテム一覧を見るのも好きで、今もけっこう買っています。

ゲームをやっている最中に気に入った装備があったら、とりあえずゲーム内で買ってよく見てます。そういうところも楽しいですね。

**Q** 背景も力を入れて描かれていますが、意識していることはありますか。

**A** やっぱり構図じゃないでしょうか。キャラクターも同じですが、黄金比とか写真を撮る上で必要な構図を意識しています。その次はパース。だいたいその二つしか意識しないです。そこが決まればあとは流れ作業。逆に、その二つを決めるまでにはめっちゃ時間がかかります。

構図は描きはじめから意識していました。視点誘導を意識して顔を描き込んだり、逆に目がいかないところは描き込まなかったりとか。「描いてみた」放送を見ていると、そういう話がけっこう出てくるんです。当時は画力よりも知識のほうが大事だと思っていて、多く知っていれば画力が低くても説得力がついてくると思っていたので、たくさん勉強して描いていました。知識をインプットして上達していくのも楽しかったです。




『王女殿下はお怒りのようです 7.星に導かれし者』／オーバーラップ文庫
© 八ツ橋皓／オーバーラップ　イラスト：凪白みと

**Q** 学校の勉強との両立が難しくて悩んでいます。学業との両立はどのようにされていましたか？

**A** 僕は卒業してから始めましたが、仕事をしながら描いていた時期が一年ぐらいあったので、正直めちゃめちゃ時間がなくて苦しいのはわかります。当時は描いてない時もずっと絵のことを考えてましたね。頭の中でイメージを作ったりとか。空いている時間はとにかくインプットして……当時は特別

に思っていなかったけど、思い返すと沼にはまっていたなと。ゲーム機も全部捨てて、帰ったらすぐに絵を描いていました。こっちのほうが楽しいな、と。

――逆に、絵を描いていてしんどいと思うことはないですか？

周りからシビアな反応をもらうと、やっぱりちょっと落ち込むことはありますね。でも描くこと自体へのしんどさはなかったです。だから学業との両立は……同時に進行してるものがあるんだったらどっちかを捨てたほうがいいかも。やっぱり、時間って大事だと思います。学生さんだったらけっこう時間がいっぱいあると思うので、まだ挽回の仕方があると思うから時間を有効活用して。僕みたいにゲームをやめてもいいですし、切り捨てられるものがあるなら切り捨ててもいいかなって。絵にどれだけ本気かもかかわってくると思うんですけど。

**Q** 色を入れる際に大事にしていることがあれば教えてください。

**A** 色の勉強で配色比率があるんですけど、まずはどういうテーマにするか決めてから、差し色を何にするか考える。メインカラーを決めてサブカラー、アクセントカラーを決めていきます。配色にもいろいろルールがあるので、そこを意識してくると見えてくるものがあるんじゃないかな。

**Q** プロになられた今、アナログ絵や古典技術に興味があったりしますか？

**A** アナログ絵は全くないです。古典美術は、美術館に行ったりするのでちょっと興味あります。

**Q** 絵のポージングについて、どのように考えているのか知りたいです。

**A** これも構図の話で、黄金比から決めていたりしますね。ここにこう配置したらバランスがいいかな、とか。デッサン人形は使ったり使わなかったり。頭の中のイメージをベースに、わからないところは調べて。もちろんポーズはめちゃめちゃ悩みますが、こうしたらかっこよくなるんじゃないかな、と考える過程は面白くもあります。

**Q** 絵を描く時に好きな部分は何ですか？

**A** フェチが詰まっているのは、お腹とか脚とか……お腹ですかね。描いてる時も楽しいです。

**Q** ツイッターアカウントのレモンが気になります。絵がうまくなるアイテムなのでしょうか？

**A** 純粋に柑橘系が好きなんです。本当だったらイラストにも柑橘を入れたいですけど、それぐらい好きです。

**Q** ケモミミ娘を描く際に人の耳を描く時と描かない時とで違いをつけていますか？

**A** 昔は描いていなかったですが、ここ数年はもう絶対描くようにしています。ケモミミ娘って、ヘッドホンとかメガネをかけている時、どうしてるのかなと思った時があったんですよ。ヘッドホンは人間の耳の位置にあるからかわいいのであって。それにケモミミがついてたら最高じゃん、というところに説得力をつける上で、人間の耳も描いています。やっぱりあったほうがかわいいです。

**Q** 好きなケモミミの種類はなんですか。

**A** やっぱりキツネですかね、シュッとしてかっこいいので。あとはオオカミとか。僕はけっこうピンと立った犬耳派なので、そういう系統になりますかね。垂れ耳はあまり描いたことがないです。

**Q** ケモミミを描く時のコツはなんですか？

**A** 付け根は意識していますね。人間の耳から頭部にかけてのラインとか、どのようなシルエットになるかを気にしながら描いています。生え際は人間の耳の上あたりですね。僕の中ではそれが見ていて一番気持ちのいい位置なんです。中途半端な位置に生えているのは、見ていてモヤッとしたりします。

**自分を変えていくって怖いですが、変わることが自信になって、その先で最終的に自分の絵柄が見つかる可能性もある。先を見据えて、変化を恐れずにやってくことがいいと思います。**

# 風間雷太

風間雷太さんはアカデミー・オブ・アート大学卒業後、ゲーム会社を経てフリーのイラストレーターに。繊細なキャラクターデザイン、エッチングのように緻密な描写でファンタジックで重厚な世界観を描き出します。代表作は『ブリガンダイン ルーナジア戦記』『ゼノブレイド』『ボーダーブレイク』シリーズ、『パズル＆ドラゴンズ』など。ゲームのキャラクターデザインやイラストを中心に活躍中です。

## 風間雷太年表

――二〇〇〇年に東京都初の総合学科を設置した晴海総合高校卒業後、ディズニーのアニメーターを目指し単身アメリカ留学します。

晴海総合高校は普通の高校とちょっと違って、一年目に「お前は何になりたいんだ」って聞かれるんですよ。自分は何になりたいのか、見つめる最初のきっかけでした。当時、ちょうどディズニー・アニメーション「ポカホンタス」を見る機会があってすごくセンセーショナルだったんです。「目指すべきはこれだ」と。そこからどうやればウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオに入れるかリサーチをして、留学が一番手っ取り早いということで、こういう経歴になっております。

アカデミー・オブ・アート大学はアメリカの二大美術大学と呼ばれているうちの一つです。アメリカの大学は、基礎的な技術があれば入学は比較的簡単なんです。あとは英語力。TOEFLの点数が何点以上じゃないと入れないっていう厳しい基準があります。学科は2Dアニメーション学科。入学時からディズニーを目指すぜ、と。

一年目は本当に基礎の基礎。モデルをクロッキーしたり、クイックスケッチしたり。多角的にいろんなことをして技術を磨いていくっていうフェーズだったので、一年生の間にいろんなことをやらされるんですよ。スケッチ、油絵や色の基礎、彫塑。同時並行でやってくんですけど、それがすごくよくて。たとえば解剖学で得た知識を彫塑にも役立てられるんです。なるほど、この立体は筋肉がこうなっているのか！って。勝手にインプットされる感じで、すごい濃厚だった。覚えることも大量で、しかもアメリカの大学って二回だったかな、ちょっと欠席するともう落第、その単位を取れなくなるんです。風邪を引い

## 風間雷太年表

**1982年** 東京の片隅で爆誕
**2000年** 晴海総合高校卒業後、ディズニーのアニメーターを目指し単身アメリカに留学
アカデミー・オブ・アート大学入学
**2002年** 在学中に初めてイラストレーターとしてSEGA『ファンタシースターオンライン』のカードイラストを受ける
**2004年** アカデミー・オブ・アート大学卒業後帰国。(株)カプコンに新卒で入社。その半年後、岡本吉起氏の立ち上げた(株)ゲームリパブリックに転職
**2008年** (株)ゲームリパブリック退職。(株)ガイア入社。初めての自身キャラデザのゲーム『Coded Soul - 受け継がれしイデア -』がリリースされる
**2009年** (株)ガイア退職。フリーのイラストレーターへ。SEGAのアーケードゲーム『ボーダーブレイク』のキャラデザ担当
**2010年** 『ゼノブレイド』の主にサブキャラのデザインを担当
**2014年** 『パズル＆ドラゴンズ』闇カーリーなど多数のキャラ担当
**2017年** 『ブレイブリーデフォルト フェアリーズエフェクト』のメインビジュアル等担当。『ヴァルキリーアナトミア』数点キャラデザイン
**2019年** 『マジック：ザ・ギャザリング』参加
**2020年** 『ブリガンダイン ルーナジア戦記』キャラデザ、アートを手がける

ても具合悪くても絶対行くみたいな、根性はつきましたね。

**——逆に言うと、大学入学前に全然油絵や彫塑に触れてなくても大丈夫？**

そうですね、高校美術では全然及ばない。ほとんどが初体験でした。全然関係ない授業も取ってワークショップも楽しんで。本当に刺激的でした。

一年生の時、「速く描く」ことがプロになったら大事ですよ、と先生に言われて。何年も何十年もかければ誰でも素晴らしい作品が描ける、でもそれを短時間でできたらお前はプロとして認められるっていう話でした。「速く描く」は今の自分の根底にあるルールですが、当時はなぜだろう、と思っていました。やっぱりプロにならないとわからない部分で、最近はそれをじわじわと感じています。

**——色の使い方も学ばれたと。**

色の恒常性とかムンカー錯視についていろいろ学びました。ムンカー錯視は、同じ灰色でも白い場所と黒い場所の上に乗せるとそれぞれ違う色に見えるっていう現象です。色の恒常性っていうのは赤色の隣に灰色を置くと、その灰色が赤の反対色の緑っぽく見えますよっていう錯視です。

**——二年生以降はどうでしたか？**

だいぶ大変なことも慣れてきて、英語のスピーチの授業も時々挟まるんですけど、それが嫌でした（笑）。論文を書いて、先生とクラスのみんなの前で発表とかするっていう。何年制というのはなくて、単位さえ取れれば早めに卒業もできます。僕はギリギリでした。でも授業はノー欠席です。日本に帰ってきた理由は、アメリカに来て一年目に

大きなテロが起こって、もともと夢見ていた就活自体ができなくなってしまったから。テロの影響でセキュリティーがメチャクチャ厳しくなって、就活に必要なSocial Security Number（日本でいうマイナンバー）が発行すらされなくなって。どうしよう、という感じで日本に帰ってきました。

**――二〇〇二年、在学中にSEGA「ファンタシースターオンライン」のイラストをお仕事として受けられたんですよね。**

在学中に作った自分のホームページのメールフォームからいただいて、それが初仕事でした。当時はまだディズニーを目指していましたが、天下のSEGAさんからお仕事をいただいたというのはやっぱり嬉しかったですね。これが後の「三国志大戦」につながっていくので、これがなかったらまた運命が変わってたかもしれないですね。

**――二〇〇四年に卒業後帰国、カプコンに新卒入社。**

普通に就活を経て、キャラクターデザイナーの新人として入社しました。でもまあ、いろんなところを受け、たくさん落ちましたよね。その中で拾っていただいたのがカプコンさん。

**――半年後、岡村（吉起）さんが立ち上げたゲームリバブリックに入社。**

当時めちゃくちゃ騒がれたんですよ、岡本さんが新しく会社を始めるぞって。すごい倍率の中で、五人しか受からなかったんです。その中の一人として採用されました。

**――その後退職して、ガイアに入社。**

これは「女神転生」のプロデューサーの岡田（耕始）さんの作った会社ですね。ゲームリバブリックにいらっしゃった方のツテで入りました。この時に「Code Soul」というゲームがこっそりリリースされました。これも伝説のゲームですね。

**――大学卒業後四年ぐらいで自身のキャラクターデザインのゲームがリリース。**

キャラもモンスターも、けっこう枚数を描きましたね。初めてだったのでどういう感じで進めていいかが難しくて、探り探りやっていた記憶があります。

**――ガイアを退職されて、フリーのイラストレーターに。**

ここからイラストレーターという自覚が出てきました。それまでは一会社員というつもりでいたので。でもやっぱり会社勤めは全く肌に合わないというか、すべてが効率悪いなとずっと思っていて。通勤時間とか余計な打ち合わせや飲み会があったり、この時間もったいないなと……自由を求めてやめました。

実は、今だから言えるんですけど、ガイアにいた頃にすでに「ボーダーブレイク」のお話をいただいていて、いい感じにシフトしていった感じです。いきなりスパンとやめてしまうのはリスクだと思うので、同時並行で良くなったほうへ進んでいくというか。

**――その後、SEGAのアーケードゲーム「ボーダーブレイク」のキャラクターデザインを担当。**

これはやっぱり思い入れが強いですね。最初、コンペだったんですよ。タカヤマトシアキさんもいらっしゃって。その中で選んでいただいて。

**——二〇一〇年、ゲーム『ゼノブレイド』のキャラクターのデザインを担当。**

敵側やサブキャラクターのデザインですね。けっこうな数を手がけさせていただきました。当時、イラストレーター同盟みたいな組織に所属していて、そこが持ってきた仕事なんです。だからレアエンジンさんがいたり、塚本陽子さんがいらっしゃったり。

**——二〇一四年、『パズル＆ドラゴンズ』闇カーリーなど多数のキャラを担当。**

もう一回描いてくださいと言われたら「つらい！」と思ってしまうくらい、力を入れて描きました。僕が描き込みすぎてそれが基準みたいになってしまい、ほかの『パズドラ』のイラストレーターさんたちにもご迷惑をおかけしてしまいました……（笑）。

シュウミンは気に入ってるキャラですね。彼も絵師さんなのでパレットを持って、背景には十二支の絵。ウルカさんはなんといってもお尻かな。ゲームをやる年齢層も考えて、ほどよいセクシーさを出しました。

**——二〇一七年、『ブレイブリーデフォルト　フェアリーズエフェクト』のメインビジュアルを担当。『ヴァルキリーアナトミア』のキャラクターデザインを数点担当。**

もともとの『ブレイブリーデフォルト』のイメージを崩さないように、スクエニのあの独特なタッチはやっぱり踏襲したいので、それを研究して描いた作品です。全然パズドラのタッチと違うので、同じ人が描いているの!?と言われますが意識的に変えていますね。研究には時間をかけています。

常日頃から、いろんな絵柄を描くように意識しています。仕事がきてから準備となると、時間もかかってしまうので。ツイッターで上げている落描きも、だいたいタッチの練習だったりします。ある種筋トレですね。

**——構図や構成は、大学時代の勉強が生かされている？**

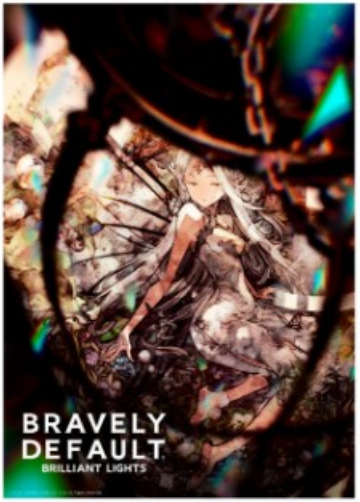
知識的な部分は常にうまいこと使わなきゃいけないなと思ってるので、その幅を少しでも増やすために日々勉強しています。視線誘導とかの話になると、Zの法則（Zの方向に視点が誘導される）を意識的に使ったり。

**——二〇一九年、『マジック：ザ・ギャザリング』に参加。**

『マジック：ザ・ギャザリング』を描けるのは、イラストレーター冥利に尽きるというか一個の目標だと思っていたので、きた時は飛び跳ねましたね。トレーディングカードの祖ですよね。この時も『マジック：ザ・ギャザリング』に準じた絵柄にしようと思っていて、学生時代に油絵をやった経験も生かし、油絵っぽくしようと思って描きました。

**——二〇二〇年、『ブリガンダイン　ルーナジア戦記』を手がけ、登場する一〇〇名以上の君主と騎士すべてを統括。**

メインキャラクターたちの国や文化、時代背景とか、一から考えつつデザインさせていただきました。もともとファンタジーの世界観が好きだったので、やっとファンタジーのメインどころ描ける～！っていう初めてのお仕事なんですよ。




「ブレイブリー」シリーズの最新作『ブレイブリーデフォルト ブリリアントライツ』配信中！こちらのキービジュアルも風間さんが担当している。
https://www.jp.square-enix.com/bdbl_SP/

『ブレイブリーデフォルト フェアリーズエフェクト』
©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

『マジック：ザ・ギャザリング』
©2018 Wizards of the Coast

『ブリガンダイン　ルーナジア戦記』メインビジュアル ©Happinet

## 仕事術

**——最初に登場する六人の中で思い入れはありますか？**

ルド・マルコですね。途中で君主になったんです。最初は全然違うおじいちゃんのキャラが君主だったんですよ。それはそれでけっこう好きだったんですけど、その息子のルドさんが君主っていう設定に途中で変わりました。ゲームデザインではよくあることですね。

**——どんなものからインプットしていますか？**

僕の絵を見ればわかる人もけっこういると思うんですけど、吉田明彦さんや、「ヴァルキリープロファイル」の吉成（鋼、曜）兄弟。画家だとアルフォンス・ミュシャやクリムトとか王道が好きです。あとは「ヘルボーイ」のマイク・ミニョーラとか、個性の尖った作家さんが好きですけど、インプットかというとちょっと微妙ですね。

**——展覧会を見に行ったりもされる？**

個展に行けずともツイッターで素晴らしいイラストが流れてくるし、それを見逃さないよう逐一チェックしています。いろんなものを見るのが大事だなと常日頃から思ってるので。たくさんいいねされているイラストを見て理由を考えるのはすごく好きだし、大事ですよね。そこを突き詰めて反響のあるイラストを出せれば、やっぱり知名度にもつながってくると思うので、今イラストレーターを目指してる方は、そういうことを研究したり考えてみるのも一つの方法だと思います。

**——いろいろやった中で、「これやっとけ！」みたいなものがあれば。**

絵の技術ももちろんですが、正直絵の仕事って人のつながりも大事だと思っています。次につなげるためのテクニックというか。心証的な、心理学的な部分もけっこう勉強していますね。

今読んでいるのは『コールド・リーディング』。占い師がどう人心を動かしてくのか、っていう興味深い本です。絵の場合、YouTubeに技術的なものがたくさん上がっていますが、それとは別のベクトルから突き詰めていく。挨拶やメールが次につながったりするので、大事にしてください！

**——ほかのイラストレーターさんと差別化するためにやっていることは？**

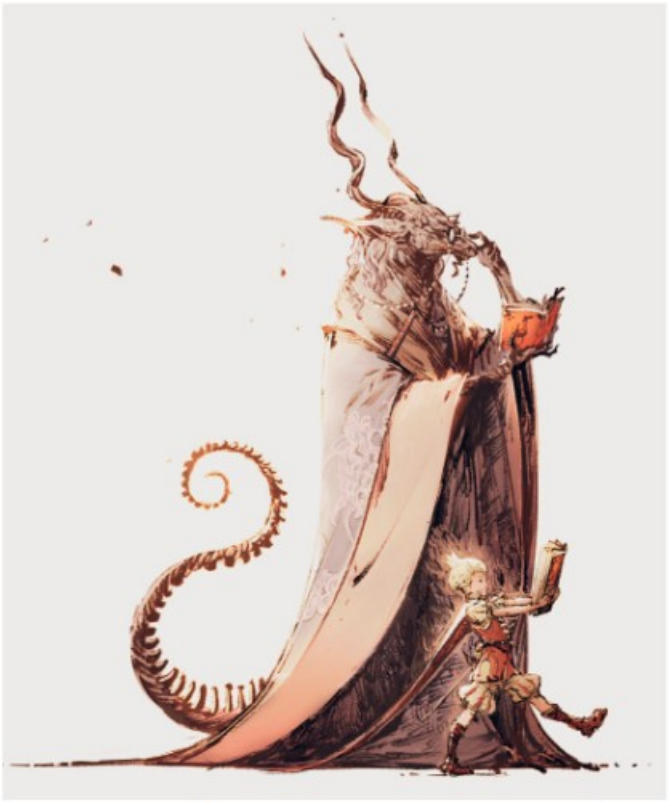
スピードと、いろんな絵柄に合わせられる多様性を持つこと。それってけっこう重宝されるんですよ。アーティストとして一つの絵柄を突き詰めるか、多様性に持っていくかって議論になりやすいですが、仕事となると振りやすいのってやっぱりいろんなものを描ける人なんです。単純に案件数が増えますよね。

あと、ちょっと飽き性なんで一つの絵柄に固執できなくて。何万いいねされているイラストの絵柄を真似してみるとか、技術的なところを研究しています。反面、ガツンと自分のスタイルで戦っている方も素晴らしいと思っています。今後はそういう方向も目指してみたいな、と。

**——スピードというとどのくらいなんですか？**

ここ一ヵ月間やった仕事量でいうと、イラストを七つ同時進行しつつ、キャラクターデザインを三ラインやってます。キャラクターデザインは逐一あげていかないといけないので、イラストはそのスキマの時間にやっている感じです。同時進行のマルチタスク状態。それが逆に飽き性の自分の性格には合っているなと。それぞれが中途半端に進んでいく

ツイッターにアップしているオリジナルイラスト



分、続きをやりたい！というモチベーションが持続するんです。

**――イラストレーターをやめようと思ったことはありますか？**

やめようと思ったことはないんですけど、ほかのことをやりたいと思ったことはいっぱいあります。どうせやるなら二つを並行してやりたいんですよ。でもイラストレーターをやめようと思ったことはないです。なりたいと思ったことがあるのは、ラーメン屋とか（笑）。

## 7 ROUTINES

**ROUTINE 1 :: ランチはなるべく豪華においしいものを**

写真は鳥羽（周作）シェフがやっている、ミシュランで一つ星を獲得したレストラン。見た目はちょっとアバンギャルドで、何が入ってるんだろうって思うんですが、めちゃくちゃおいしい。驚きと想像力をかき立てられる、ちょっとアートに通ずるようなお料理です。こういう発想がイラストにも必要なんじゃないかなと思いながら。人生で食事の回数って、限られているじゃないですか。できるだけいいものを食べるようにしたいですね。

**ROUTINE 2 :: 作業のために決まった喫茶店で決まった飲み物を頼む**

最近はiPadで全部作業できる時代になったので、ほとんどお気に入りのカフェや外でアイスティーを頼んで作業しています。自分に合った仕事のやり方というのは常に模索していて、今はこれが一番合っているという感じです。

**ROUTINE 3 :: 姉との生存確認のために一日一回はツイートする**

肉親が姉と僕しかいないので、生存確認のために絶対ツイートしようと。先日母ががんで亡くなりまして、やっぱり大切な人っていつ会えなくなるか、何が起こるかわからないので、そのためにも少しでもコミュニケーションとして、こういうことをしようと決めました。

**ROUTINE 4 :: ゲーセンで『ストリートファイター III 3rd STRIKE』をたしなむ**

たしなみ続けて早二十年。今のご時世、ちょっと控えていますが、やっぱり気のおけない友達とワイワイできるっていうのは気の休めどころとしてすごい大事だと思っていて、この趣味だけは外せないなと書かせていただきました。ちなみに、『ストリートファイター III 3rd STRIKE』のエレナっていうキャラクターでは、多分今のところ一番強いです（笑）。自分一番強いぞ！って方がいたらぜひ挑戦しにきてください。全国大会にも三回ぐらい出ています。

**ROUTINE 5 :: 銭湯、サウナで整える**

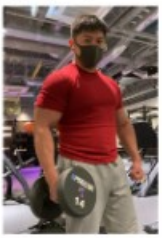
こういうリラックスした時間って、アイデアをじっくり考えるにはすごい適してる。朝のお風呂やトイレもそうですけど、こういう時にポッと浮かんだりとかするんですよね。リラックスすることが大事なんでしょうね。

### 7 ROUTINES

1. ランチはなるべく豪華においしいものを
2. 作業のために決まった喫茶店で決まった飲み物を頼む
3. 姉との生存確認のために一日1回はツイートする
4. ゲーセンで『ストリートファイターIII 3rd STRIKE』をたしなむ
5. 銭湯、サウナで整える
6. 深夜の筋トレ
7. 寝る前に読書

**ROUTINE 6：深夜の筋トレ**

曜日によって部位が決まってるんです。胸の日だったり背中の日だったり。週五～六ぐらいで分けて行なってます。行ける時はほぼ毎日。今晩も行く予定です。



**ROUTINE 7：寝る前に読書**

もともと寝つきが悪いので、携帯とかをいじってると眠れなくなっちゃうんです。知識もつくし、眠くなって一石二鳥だなと。ジャンルはいろんなものを読みますね。小説も読むし、超眠くなりたい時は「広辞苑」も読みます。

## ファスト＆スロー

ファストが速い、スローが遅い。とても一般的な単語ですが、イラストのテクニックとして意識的に使えるものの一つです。そもそも脳のシステムって二つあるんですよ。それがファストとスロー。具体的には、「何も考えないでとにかく思ったものを描く」のがファスト。スローは「デザインやコンセプトやモチーフをめっちゃ考えて描く」。その行き来をうまくさせる訓練方法として、速筆で描く練習法だったりとか。スローのシステムっていうのはファストで直感的に描いている部分をコントロールする役目もあるんですよ。たとえば……宮本さん、直感的に答えてください。ペンと消しゴムの合計が一一〇円です。ペンが消しゴムより一〇〇円高いです。じゃあ消しゴムはおいくらでしょうか？

――十円。いや、違うな！

今のです！この質問は八十％くらいがこう答えるそうです。直感的な答えは、そのように感じるけど見事に間違ってるんです。直感的に答えようとする人は、スローをうまく使えていない。ちょっと待てよ、とコントロールできたらまた違う世界が見えてくる。

これがイラストにも応用が効くと思っていて、たとえば速く描く練習。プロになったら速く描くことが大事、という大学の時の先生の話もありましたが、「ファスト」の部分でいかに直感的に描きながら「スロー」で考えられるか、抑制できるかというのがすごく大事だと思っています。逆も然りです。「ファスト」って結局自分の知識や経験の蓄積がすごく大きいので、「スロー」を使ってゆっくりデザイン作業をしていても、しっかり直感の部分とつなげて作業ができるようになれば、また違った世界が見えてくるんじゃないかなと。一年ほど前から続けていますが、自分でも変化を実感しています。

手の向きが逆だったり、指の本数が間違ってるイラストなどは、直感的に描いてるんだろうなって。そういうミスを防ぐには、やっぱりファスト＆スローの行き来が大事ですね。

## 将来について

亡くなった母からもらったものを世に返すことが、母への恩返しになるかなと考えています。これまでは有名になりたい気持ちは全くなかったのですが、今は少しでも名を上げられるように、いろいろな活動を幅広くできたらなと思っています。

# Q&A

**Q** 風間氏のあの特徴的なハッチングはどのようにしていますか？ 練習方法や意識していることなども教えてほしいです。

**A** この技術は「ブレイブリーデフォルト」のために勉強したものですね。もともと本と関わりの深い設定だったので、中世ヨーロッパの小説の挿絵などに使われるハッチング技法から勉強しました。でもやり過ぎるとダメで、抜きと描き込みのコントラストが大事。その加減も場合によるので、本当に難しいです。やって慣れていくしかないかな。慣れてくると、ある程度やればよく見える技法でもあるので、楽になってきますよ。密度が上がって、コントラストがつけやすくなるんです。合う絵、合わない絵があるのでそこは要注意ですが。まずはハッチング技法のうまい方を観察することがいいと思いますよ。どういうところで流れに沿わせて、抜いているのはどういう条件のところなのか。僕は先ほど言ったように古い挿絵も参考にしましたし。インクのにじみ具合とかが、またいいんですよね。

**Q** イラストを描く時のブラシは、何か特殊なものを使用されてるんですか？

**A** デフォルトのものしか使っていないです。今はほとんどProcreateで作業していますが、その中から選んでいます。Procreateのブラシがそもそも優秀なので、手放せないですね。

**Q** 現在も筋トレは欠かさずやっていますか？ もしやっているのであればこのコロナ下で楽しくできる筋トレを教えてほしいです。

**A** 筋トレって、何を目的にするかで大きく変わってくるんですよ。ダイエットだったらIPFという断食法があって、お腹まわりの脂肪が減るんです。条件は三つ。

1 二日に一回。

2 年齢身長性別に応じた、生きるのに必要なカロリーの三十～四十%減らした量を摂取する。

3 自分の体重のグラム数以上タンパク質を取る。

イラストレーターは本当に健康が大事なので、気をつけていきたいなと思います。

**Q** 絵柄の流行りが数年で著しく変化するのを見ていて、いつか自分の絵柄が古いと感じられる日が来るのかと思うと少し怖いです。先生は絵柄の変化について何か考えていらっしゃることはありますか？

**A** これは常日頃から考えますね。僕は迎合するほうがイラストレーターとして長くやっていけると思っているので、いろんなものを見て刺激を受けて取り入れていくのがやっぱり大事かなと思います。自分を変えていくって怖いですが、変わることが自信になって、その先で最終的に自分の絵柄が見つかる可能性もある。そしたら今の絵柄に固執していたのがもったいなくなる。先を見据えて、変化を恐れずにやっていくことがいいと思います。今活躍されてるイラストレーターさんは、みんなそういう感じだと思います。

――風間雷太さんは、自分のスタイルを貫かれてるようにも見えるんですが。

本当ですか!?　ハッチングの技法だって昔からあった技術の引用ですし、新しく発明するより、既存のものを組み合わせて新しいものを作るのがいいと思います。最近だと米山舞さんの絵を「すげー！」と思って、やっぱり技法を真似してみましたね。色収差を使って、周りをぼやかしてみて、でもなんかうまくできなくて（笑）。いろいろやって吸収してみることが大事だと思いますね。

**Q** 先生の中でいつもイラストを描く際に気をつけているところはありますか？ 私は大きく雑に描いてしまうクセがあるので、どうしたら先生のような絵が描けるようになりますか。

**A** いろんなものを真似することじゃないですかね。マンガだったり省略表現が多いものは素晴らしい表現ですが、そういうものも真似しつつ、また別

のものも真似したほうがいい。それによって多様性が出てくるんじゃないかなと思います。好きなものに偏っていると好きなものしか描けなくなっちゃうので、あえて嫌いなものに手をつけてみるとかもいいかもしれないですね。

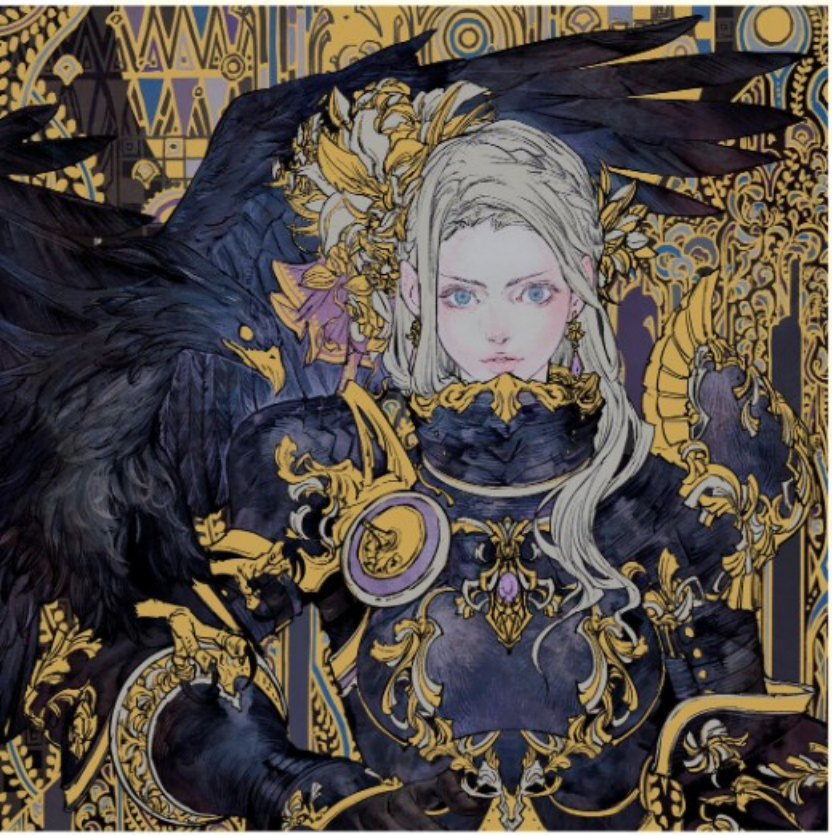
**——いつも細かい絵を描かれてる方は、逆にマンガを、とか。**

そうですね。省略表現も難しいですし、本当にそこに真髄があるんじゃないかなと思います。サンリオのキャラクターとか、シルエットでもわかるデザインが本当に素晴らしいと思いますね。

**Q 大人から絵を始めて、ほかの人よりもスタートが遅いため効率よく勉強することが必要と強く感じています。絵を学ぶ時の思考法や勉強法のノウハウをご教授いただきたいです。**

**A** 絵は、正直年齢は関係ないと思っています。大学に入った時も、こんなおじいちゃんが一年生にいるの!?みたいなことが数多くありました。最初は正直、絵になってない人もいっぱいいますが、一年後には立派なアーティストになっているんです。年齢ではなくて、何をするかがやっぱり大事なんですよね。気づかれていると思いますが、まさに効率よく勉強することが必要で、大人だからできる勉強法はいっぱいあると思います。多少お金がかかっても本や講座などに投資するのは大事だし、勉強することかなと思います。

僕が一番手っ取り早いと思うのは、解剖学。人を描く上で、ある程度の骨の構造と筋肉のつき方は知っておくべきだと思います。素立ちは描けるけど、じゃあボクシングみたいに構えたらどうなるかとか、人体構造がわかっていると描ける。勉強の時間は多少かかりますけど、それ以上に効率が良くなる。いちいち調べなくていいですからね。勉強方法としては本でもいいですし、あと、僕が筋トレを始めたのは筋肉を知るためでもあったんです。筋肉の動き方もわかりますし。



『HACKK RECORDS』用イラスト 月光花

**基本、迷ったら行動する。**
**イラスト以外でも柱を作る。**
**手広くやっていくのが大事。**

# Rii2

Rii2さんはイラストレーターの仕事をしながら海外30ヵ国をまわり、実物を目にして得た知識や発想、感性をイラストやデザインに生かしています。クジラのようなドラゴンや空を飛ぶモンスター、「マンドレイクコレクション」のイラストシリーズなど、コンセプトアート、キャラクターやモンスターデザインなどの制作を中心に活躍しています。

## Rii2 年表

**――二〇〇九年、京都の芸術デザイン専門高校に入学し、二〇一一年、大阪コミュニケーションアート専門学校に入学されました。**

芸術専門高校に入学した時は絵で生活できたらかっこいいとか、カードのイラストをやってみたいなと思っていた時期で、それを叶えるためにはゲーム会社に入って画力を上げてフリーランスになろう、と考えていました。

**――Rii2さんといえばドラゴンやモンスターのイラストですが。**

子どもの頃からドラゴンや空を飛ぶ巨大なモンスターにロマンを感じています。「ゴジラ」や「ガメラ」を見て育った世代なので、怪獣や大きな生物が好きでした。

**――二〇一四年、アソビモ株式会社にコンセプトアーティストとして入社。「イザナギオンライン」のクリーチャーデザイン、アバターデザインなどを制作。**

「イザナギオンライン」のコンセプトがダークファンタジーなので、仕事では少し気持ち悪いモンスターを描いていました。

モンスターのデザイン画は、表に出ることが少ないんです。「イザナギオンライン」は3Dモデルのゲームだったので、3Dモデラーさんにお渡しする設定画（三面図や攻撃案など）を描いていました。子どもの頃はゲームの説明書などの設定イラストを見るのが好きでしたね。

**――全方位から見られて、動きも理屈が通ってなければならない。**

コンセプトアートってなかなか表に出る機会が少なくて、「こんな

## Rii2年表

| | |
|---|---|
| 1993年2月 | 滋賀県に生まれる |
| 2009年 | 京都の芸術デザイン専門高校に入学 |
| 2011年 | 大阪CA専門学校に入学、ゲームグラフィック科イラストを専攻 |
| 2014年 | アソビモ株式会社にコンセプトアーティストとして入社<br>『イザナギオンライン』のクリーチャーデザイン、アバターデザインなど |
| 2017年9月 | フリーランスのイラストレーターに<br>同時にバックパッカーとしてイギリスへ |
| 2018年3月 | 一時帰国（新規取引先ゲーム会社で3ヵ月ほど制作方法を学ぶ） |
| 6月 | イタリアへ。9ヵ月でユーロ圏、東欧の20ヵ国ほどをまわる |
| 2019年3月 | 旅に飽きが来たので帰国 |
| 7月 | 台湾、フィリピン、インドネシアをまわる |
| 2020年2月 | iPadを壊したので帰国 |

に頑張って描いても、見る人は二十人以下なんだな」と思いながら描いていました。それで、もっと自分の作品を多くの人に見てもらいたいと思うようになったのが、フリーランスになったきっかけの一つです。

**――モンスターデザインを見ていると、考えるのが楽しそうだなぁと思います。**

モンスターを考えている時、自分が「神」になった気持ちになるんです。人間だったら顔や髪の毛、服のデザインは自分で決められても、「人間」という形は変えられない。その点、モンスターはけっこう何でも良い感じで、自分がその世界の「神」として頭の中のものをアウトプットして作れるのがすごい楽しいです。

**――子どもの頃に落描きしてた感じが、そのまま仕事にできるってすごいです。**

授業も聞かずに、ノートの端に落描きしてたのですが、絵はうまくなるように考えながら描き続ければ絶対にうまくなっていくので、落描きの延長でここまでくることができました（笑）。

**――二〇一七年九月イラストレーターに、そしてバックパッカーとなってイギリスへ。**

ずっと昔からファンタジーが好きで、実際に自分がRPGキャラクターになって旅したいと思い、ゲーム会社をやめたタイミングで海外旅行へ行きました。

**――旅をするためにフリーランスになられた？**

二〇一七年頃、自分がこのゲーム会社で長い間やっても、メインの

コンセプトアート的作品

デザインなどはできないといった悩みがあって、それなら一回フリーランスになってみようかな、ぐらいの軽い気持ちでなりました。

**――行って、その後の予定はほぼ未定だったのですか？**

全く決めていませんでした。初日にロンドンの街を歩き、素晴らしい装飾や街並みを眺めていたら、絵に生かせるインスピレーションがすごく湧いてきました。建築と街が日本と全然違うし、ファンタジーのBGMを聞きながらただロンドンの郊外を歩くだけで、「主人公になってる」と感じました。

エディンバラという街は、『ハリー・ポッター』の著者J・K・ローリング氏が『ハリー・ポッターと炎のゴブレット』を書いたといわれる場所です。細い路地が多い街で、大きな岩の上に築城されたあとに

上：「Procreateハンドブック」カバーイラスト　下：巨大生物

オリジナルイラスト「化け猫」

城下町が広がったという歴史があり、階段や高低差がたくさんあって面白かったです。街の風景すべてがファンタジーゲームのコンセプトアートみたいでしたね。観光地化されている街でも、あまり観光客が行かないような場所を行くのが好きです。

**――海外へ行くのに、英語はペラペラだったのですか？**

最初のうちはOK、NO、（メニューを指差しながら）This One Please だけしか覚えていませんでした。OKという言葉でも言い方を変えて話すと意味も変わってくるので、OKだけでも十パターンくらいありました（笑）。

**――その後、二〇一八年三月に一時帰国し、ゲーム会社で三ヵ月ほど**

『FANTASIAN』© MISTWALKER

制作を学んでイタリアへ。九ヵ月後にユーロ圏、東欧二十ヵ国ほどをまわりつつ、仕事されていたと？

以前の会社の先輩から誘われて別の会社でモンスターデザインを担当したり、カードゲームのイラストをiPadで制作しながら旅をしていました。

――一番印象的だったことはなんですか？

フランス・パリから電車で一時間くらいの街で、中世やファンタジックな衣装を着てくると入場料が安くなる中世祭りみたいなものをやっていて。武器屋があったり、豚の丸焼きがあったりして、僕の心の故郷はここだ！と思いました。

――描いている最中も「あの街の色とかどうだったっけ」と、写真を見返したりもするんですか？

背景の仕事もやったりするんですけど、あの街そのまま使えるやん！みたいな感じで、自分で撮った写真を見てます。

――おすすめの場所TOP3を挙げるとしたら？

**第3位　シャモニー**

フランス・アルプス山脈のすぐ近く、モンブランの麓にある街。目の前に広がる氷河と四〇〇〇メートル級の山々。登山やレジャーを楽しむ旅行者が多く、夏の避暑地としても有名です。ここで「イラストレーターは現地に行っていろいろな情報を仕入れるべきだな」と思いました。

**第2位：エディンバラ**

小さな路地が張り巡らされ、上下の高低差がたくさんあって街を歩いていて楽しい。何回歩いても新しい道や建物や、ひっそりとした教会に出会えます。ファンタジー好きならぜひ。

**第1位：ロンドン**

イラストとかデザイナーを目指す方におすすめしたいと1位に選びました。ロンドンは美術館などほとんどが国営で、入場料がほぼ無料。入り放題で名画や彫刻などがたくさんあり、写真を撮ってもOKでした！

## 仕事術

――ノマドイラストレーターはどんなPCスペックが必要ですか？

僕としては一つしかなくて、「iPadを買っておこう」ですね。今のiPadであれば、どれを買っても仕事はできます。

――設定画ではなく、完成品の一枚イラストも描けますか？

レイヤー数の制限があったりはするんですけど、うまく工夫したり、アプリをいろいろ使ったりすれば描けます。基本的には「Procreate」というアプリでほぼ完結しています。

――ノマドイラストレーターのおすすめアイテムは？

まずはポータブルバッテリー。「アンカー」のポータブルバッテリーが大容量で、iPad二回ほど充電できておすすめです。そのほかには延

長ケーブル、四十五ワット出力のバッテリーなど。

**――おすすめのアプリはありますか？**

「Procreate」と「Affinity Photo」の画像編集アプリ。「Procreate」は、iPad を使っている人は知ってると思うんですけど、いろいろなブラシがあって表現の幅が広いんです。あとは UI がスッキリしていてシンプル。「Affinity Photo」は、「Photoshop」に近く、色味の調整だとか歪みとかができる。「Procreate」でできない部分を補う感じです。

**――「Affinity Photo」と「Procreate」を使い合わせる感じですか？**

「Procreate」でほぼ描いたあと、「Affinity Photo」で色調整します。

## ■稼ぐのはイラストだけじゃなくていい■

「アソビモ」で仕事していた時、イラストレーターへ発注する資料も目を通していたんですよ。すごくうまいのに全然知られてないイラストレーターが仲介会社に属して仕事をしているのを知って、うまいだけじゃ名前が売れない、埋もれちゃう世界でこれから自分は戦っていかないといけないのかと思った時、絵柄的に誰もが知っているイラストレーターにはなれないんだろうなと思いました。

ベネチアの仮面カーニバルで撮った写真を、知り合いのイラストレーターに「ブログで写真を無料配布するんで使って」と配ったらすごい反響があって有料でも欲しいという声をいただいたので、そういった細かいところからのお金を寄せ集めて生きていこう、と考えてフリーランスになったんですよ。

なので、ブログで写真素材を販売したり、三年間仕事をiPad だけでした自分の知識、おすすめのアプリとか自分の生活や今話しているようなことをPDFにまとめてサイトで販売したり、Amazon のアフィリエイトリンクをブログに貼って商品を紹介したり、いろんなところからお金を集めていこうという考え方で生きています。日々いろいろなことをやっていて、最近は動画編集ソフトも勉強しています。

**――「イラスト一本でなきゃいけない」みたいに思いつめないことは大事ですね。**

自分の考え方は、「イラストレーター」よりは「フリーランス」やなと思っています。イラストレーターは、会社から発注されて仕事を受けるクライアントワークが多い。それは自分の名前を発表できない仕事だったり、発表できたとしても、仕事絵はツイッターなどじゃ反響が薄く自分の資産にはならないと感じました。

カプセルトイやLINEスタンプなどのグッズ展開をしたオリジナルキャラクター「マンドレイクコレクション」

**――ツイッターでは、落描きや創作が人気ですね。**

フリーのイラストレーターになったばかりの頃は仕事がないと不安になりましたが、今は自分のコンテンツ制作に時間が使えるという考え方を持っています。趣味で描いたキャラクターがツイッターで人気が出て、グッズ展開して版権使用料としてお金が稼げるというビジネスモデルも出てきているので、仕事（クライアントワーク）がなくても自分のコンテンツ制作に時間が使えるなと思います。お金がなくなったらバイトをしながらでも全然いいと思いますし。

**――自分が好きなイラストの仕事をしながら生活できるなら、全然ありですね。**

イラストだけをずっと描いていたら、すごくうまくなると思うんですけど、そのほかのこと、たとえば、営業トークや人付き合いは、実はかなり大切だなと実感しています。イラストレーターという職業でもいろいろなことをやって学ばないといけないと思います。ほかに稼げることが出てきたら、そっちを本職にしてもいいですし。仕事が少ない期間は逆にほかの勉強をしてそれが仕事につながっていけば、あとから見た時にその時間にも価値がありますよね。

**――それこそYouTubeをはじめてみるとか。**

イラストレーターでも、YouTuberとなって人気の方もいます。イラスト以外でも柱を作っていくっていうのは、いいことだなと思いますね。手広くやっていくのが大事。自分のデザインアイデアでも、企業の買い上げのものだったら自分に権利がないですからね。いろいろなお金の稼ぎ方があります。最初はタダで配ってたものに需要があったり。アイデア次第でできることがあるんです。

## ■ 7 ROUTINES

**ROUTINE 1 : コーヒーを飲む**

朝起きたらコーヒーを飲んでスイッチをオンにする感じです。海外では、いろんなカフェに入って飲むのが楽しかったです。

**ROUTINE 2 : カフェで仕事をする**

カフェに行きがてら街を散歩します。雑音が聞こえる雑多な空間での作業が集中できたり、ほかの人も仕事をしていたりするのでやる気が出ます。

**ROUTINE 3 : 店で商品を見る**

わりと街を歩くのが好きで、たとえば、「LOFT」とかに行って陳列されている商品を見て歩くんです。そこに並ぶ商品は、今の世の中のトレンドというか、売れると思われていろんな企業が携わって並べられてる。それを知るのはデザインに生きると思っています。最近、かわいい系のイラスト「マンドレイクコレクション」を描いた時は、そうしてインスピレーションを受けました。

**ROUTINE 4 : 一箇所に定住しない**

### 7 ROUTINES

1. コーヒーを飲む
2. カフェで仕事をする
3. 店で商品を見る
4. 一箇所に定住しない
5. 挨拶と雑談をする
6. 実際の景色を見る
7. 迷ったらやる

日本でもやってるんですけど、一箇所に定住すると徐々に慣れてきちゃってダラダラしちゃうところがあるんです。ちょっと環境を変えると、また何か新しい街に来たぞ、みたいな気持ちになるのでホテルを変えたりしてます。

**ROUTINE 5：挨拶と雑談をする**

ホテルでは知らない人に会いますが、挨拶して一言二言雑談します。これを学んだのがスターバックスの店員さん。お客さんに業務に加えて一言二言、「そのカフェモカおいしいですよね」「初めて飲みますか？」と声をかけているのが、すごい気持ちいいなと思って自分の日常でもやろうと。雑談して仲良くなれることもありますから。

**ROUTINE 6：実際の景色を見る**

「背景で雪山を描いてください！」と言われた時に、検索で調べていろんな写真を見ると思うんですけど、写真の情報量は写真の画角のその山しかない。けれど、実際の場所は空気や温度とか、住んでる人や風景とか、山から街への地形の変わり方とか、実際の景色を見るといろいろな情報量があるんです。実際に見ると理解できるというか、感じられるので、実際の景色を見るべきだなと思っています。

**ROUTINE 7：迷ったらやる**

これは自分の信条みたいな感じなんですけど、五年後とか十年後に後悔しない選択をしたいなと思って。基本、迷ったら行動するってことにしてます。皆さんも何かやりたいと思っていることがあれば、やってみてほしいなと思います。

# NFTアートの世界

**ここでは最近NFTアートの世界に進出されているRii2さんに詳しいお話を伺いました！**

**――NFTとは何か？なぜご興味を持たれたのでしょうか？**

NFTはいろいろな要素があり、一言で語るのは難しいのですがNon Fungible Token（非代替性トークン）というものです。OSというデジタルマーケットで暗号資産（ビットコインやイーサリアムといった仮想通貨）を使って取引されます。ビットコインに可能性を感じて買っていたところNFTを知り、デジタルアーティストとの親和性の高さに魅力を感じ始めました。また昨今Web3.0（ブロックチェーン技術を基盤とする新しいインターネットの概念）という考え方が広がっており、それにもつながる要素があると思います。

**――「CryptoNinja」について。**

暗号資産に詳しいイケハヤさんという方と始めたコレクション（作品群）です。イケハヤさんがツイッターでイラストレーターを募集されていたので、メッセージを送ってデザインを相談しながら進めていきました。「CryptoNinja」は忍者をモチーフにした日本発のNFTコレクションで、二次創作によるマネタイズもOK。イラストのNFT販売、マンガ化、アニメーション化、3Dフィギュア化、ゲーム化、音楽作品化などのファンアート制作が盛り上がっています。コミュニティには世界中から一万六〇〇〇人以上が参加しています。

**――「TheMafiaAnimals」について。**

自分のオリジナルでも世界観を表現したいと考えて作ったNFTのコレクションです。『TheMafiaAnimals』のNFTは動物のマフィアファミリーの幹部達の肖像画という設定があり、PFP（「Profile Picture」の略でツイッターやDiscordのアイコンに設定して使える）と呼ばれるジャンルのNFTアートです。

『TheMafiaAnimals』はタイトルのとおり「マフィア×動物」がテーマのNFTアートで、動物のマフィアが集まるファミリーの幹部達の肖像画という設定があります。TMA familyというDiscordのコミュニティがあり、そこで作品のファンの方やホルダー（NFTを保有している人）の方と世界観やNFTコレクションの運営方針を一緒に考えながら展開しているNFTコレクションです。一点が0.3ETH（イーサリアム／約十万円）と高額な価格ですが、今まで出した三十点はすべてすぐに売り切れ。総取引量は16.8ETH（約六〇〇万円）の取引が発生しています（二〇二二年四月時点の価格設定）。

**――今後の展開について。**

『TheMafiaAnimals』はコレクションとしても順調で、新しく作ったNFTアートが購入されると応援してくれるホルダーが増えているので、しばらくの間は『TheMafiaAnimals』のコレクションの数を増やしていき、クリエイターとしてTMAの世界を広げ、マンガやゲームにしていきたいと考えています。

**――イラストレーターにとってのNFTアートの位置付けについて。**

暗号資産やブロックチェーンなど難しい技術の上にあるNFTですが、近い将来だれもが使うデータの裏にはNFTの技術が使われるようになると思います。文章を書くのが得意な人がブログで収入を得るように、イラストレーターがNFTアートで収入を得る世界になるんじゃないかなと思っています。アートだけにとどまらず、NFTという技術自体はデータのあり方を変える革新的な技術です。

『CryptoNinja』

『TheMafiaAnimals』

**シルエットの最後の手足っていうのは、
文字でいう「トメ・ハネ・ハライ」だと思ってるので、
気を遣っています。**

# popman3580

popman3580さんは、大阪芸術大学デザイン学科卒、メーカーのデザイナー兼イラストレーターとして、書籍イラストやキャラクターデザイン、ファッションブランドコラボなどで活躍中。オシャレな衣装デザインと洗練されたポージング、キュートな女の子が人気です。2020年に初個展「Charm」開催、霜降り明星・粗品さんのMVイラストを担当、2021年12月には初画集を刊行しています。

## popman3580 年表

**――兵庫県に生まれる。二〇〇五年、大阪芸術大学ビジュアルデザインコース卒業。デザインを勉強されていたと。**

基本的にはマーケティング、広告、パッケージの授業などいろいろです。イラストというより本当にデザインに特化したコース。その時も、趣味で落描きを描いていることが多かったですが、当時はあまりイラストレーターを目指すとは考えてなかったですね。もうデザイン一本で考えていました。

**――二〇〇六年、大阪の広告制作会社に入社。**

ポスターや新聞広告、ロゴとかコピーも考えていました。広告代理店から依頼がくるんですけど、だんだんクライアントさんから広告代理店が無茶を言われ、その無茶のしわ寄せが全部制作会社に。夜の七～八時ぐらいにファックスがピーッて……ラフデザインがきて。明日の朝までに、みたいなことがありましたね。

**――popman3580さんは大学時代からずっとクロッキーやスケッチを続けられて、なんとクロッキー帳は五十冊以上。**

クロッキーは大学時代からずっと落描きみたいに描いていて、その時はもう完全に趣味です。何かに出すとかではなく、授業とかで使うスケッチブックに授業を聞きながら描きながら、という。

**――そして、二〇一二年にデジタル作画を始める。**

この時は、線は鉛筆かシャーペンで、それをスキャンしてデジタルで色を付けているっていう感じ。アナログの時はスケッチブックに

## popman3580年表

兵庫県に生まれる

**2005年** 大阪芸術大学ビジュアルデザインコースを卒業

**2006年** 大阪の広告制作会社に入社

**2012年** デジタル作画を始める

**2013年** P-1グランプリ(ピクシブ)で入賞

**2014年** メーカーに転職

**2017年** ツイッターを始め、仕事依頼が増える

**2020年** 恵比寿にて個展「Charm」開催

霜降り明星・粗品さんのMVイラストを担当

**2021年** 初画集『CITRUS　popman3580 アートワークス&スケッチ』を刊行

右：大学時代から描きためたクロッキー帳は50冊以上
左：デジタル作画を始めた頃のイラスト

P-1グランプリ予選作品「チアガンナー」

本選では大きいサイズで描かなきゃいけないのですが、これまで大きいサイズでボリュームのある絵を描いたことがなかったので、けっこう大変でした。アナログでスケッチブックに一人一人の構図と四人並べた時のバランスを考えながら描いて、時間がかかりましたね。

**――背景の日本画の箔っぽい表現もデジタルでされたんですよね。**

デザインの仕事をやっていたから、こういう素材を作るのは全然できたんです。この絵についてはけっこう、構図に時間がかかったかな。本選に投稿するタイミングが秋だったので、秋をモチーフにした着物の模様、青から緑にかけたグラデーションの組み合わせをこだわりながら描いてました。どんどん描いていて楽しくなってきた頃です。

**――ここでメーカーに転職。転職には理由があったんですか？**

メーカーさんから仕事が流れてくる中で、じゃあこの本流はどういう仕事なのかなと。ものづくりにも興味があったのでそっちにいきました。企画とそれにまつわるデザインがメインになっています。急なタイミングでこれをやってくださいという流れから、決まったプロジェクトを自分のペースでやっていくっていう仕事のスタイルになったので、やりやすくなりました。

**――二〇一七年にツイッターを始めて仕事依頼が増える。その頃からアイコンはこの鎧姿だったんですか？**

実際に絵を投稿したりツイートを始めたのがこのぐらいかな。鎧姿は実は何回かリニューアルしているんですよ。これが三代目の鎧武者です。ツイッターを本格的にやり始めてから、仕事依頼が増えましたね。

シャーペンで描いていて、コピックとか絵の具で塗るところまではしていなかったので、本当にデジタルを始めてから色を塗り始めたって感じです。RGBで塗っていました。

**――翌年二〇一三年に、ピクシブのP-1グランプリで入賞。**

ありがたいことに。当時、P-1グランプリの存在を知らないで描いてすでにピクシブに投稿した絵だったんですが、開催されているのをネットで見て、期限までにタグ付けすれば参加できるし予選のテーマがたまたま「女の子と武器」だったから、ちょうどいいなと思って参加させてもらいました。この時の線も、鉛筆ですね。

**――予選を通られて、本選のイラストが「秋爛漫」。**

上：P-1グランプリ本選作品「秋爛漫」　下：『私、茄子で飛びます。』

**――二〇一八年に『私、茄子で飛びます。』。iPhone の場合、茄子が猫になってるんですよね。**

うさやアプリさんからいただいたお仕事で、女の子が茄子にまたがって飛ぶというシューティングゲームのキャラクターデザインを担当させてもらいました。僕はずっと茄子でいくかと思っていたんですけど、配信予定日になっても配信されないから問い合わせたら、Apple の審査で止まっていると。少女を茄子に乗せるなと……そういう事情があったみたいで。

敵キャラもラフデザインを描いています。モチーフは世の中であまり良くないとされるような行動をしている人で、セクハラおやじ、歩

佐景「Charm」メインビジュアル

個展「Charm」展示風景

きスマホ、暴走族、転バイヤーとかマルチ商法的なのとか、ブラック企業、酔っ払い、汚職議員。

**――二〇一〇年、恵比寿にて個展「charm」を開催。展示もすごいこだわられていて。作品点数もかなり多かったですね。**

この時、初めて自分の作品を額装していただいたので新鮮でしたね。作品はトータルで一〇〇点近く、ほとんどオリジナルでした。企画担当の方から、作業スペースを再現したりなどいろんなアイデアをいただいて。もともと撮影スタジオをギャラリーにしていているので角にアールがあって、そこにちょっと横長のイラストを貼ったりとか、コピーを入れたりとか。

**――そして同年、霜降り明星・粗品さんの楽曲イラストを制作される。そもそも、粗品さんからどうやって連絡があったのでしょうか?**

本当にそれこそ朝、通勤中にツイッターを開いたら粗品さんからフォローされて、おおっとびっくりしてすぐに返して、そしたらすぐにDMがきて、イラストを気に入ったのでぜひお手伝いいただきたいことがある、と。すごい驚きましたけど、あとは普通にLINEでどういう曲で、とか。LINE通話していましたからね。正式にはマネージャーさんとやりとりするのかなと思っていたんですけど、LINEと、ちょっと電話でっていう感じで。

粗品さんは曲を作るペースもすごいし、いい曲ばっかり作っている。もともとああいう8ビットの曲がめちゃくちゃ自分も好きだったので、すごい嬉しかったですね。

## 仕事術

**——どんなものからインプットしていますか？**

ジブリ作品が好きで、絵のタッチや風合いは大事にしています。ジブリの近藤勝也さん、『魔女の宅急便』とか『崖の上のポニョ』の作画監督のイラストがめちゃくちゃ好き。タッチを真似して描いていましたね。

**——画風に一番影響を与えた作品を教えてください。**

村田蓮爾さん、寺之内英策さん。あのお二方の描く女の子には影響を受けました。自分の中ではもう師匠を飛び越えて神様です。アニメーターの方ではSTUDIOぴえろの森本晃司さん。線がめちゃきれいで、ラインとかシルエットにすごい影響を受けました。

**——本当に線に重きを置いているんですね。**

線は力を入れてこだわっているところなので、褒めてもらうとすご

楓品 MV用イラスト 『童貞が作ったラブソング』 『#みどりの唄』 『ぷっすんきゅう』 『ビームが撃てたらいいのに』

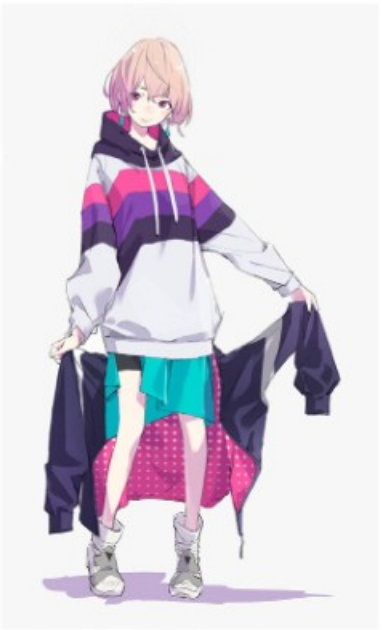
©吉本興業／楓品OfficialChannel／0mO

く嬉しいんですけど、村田蓮爾さんは塗りも参考にしました。本当に存在感のある塗りをされていて。線は、説得力がある線を意識しています。アニメーターの方の描く線って本当に洗練されているというか、間違いがない一本の線で表現する。そういうアーティストさんとかアニメーターさんの線や塗りを参考にしながら、という感じですね。

**——今までの経験で特に制作に役立っていることは？**

デザインの仕事で色の配色などは今の絵に生かせたなと。あと、ロゴデザインのシルエットで細かいところを詰めたりしていた経験があって、そのこだわりって女の子のシルエットにもある程度、役立っているのかなって。デザインとイラストって、完全に分け隔てられるわけじゃない、って常に感じていますね。

**——ほかのイラストレーターと差別化されていることは？**



オリジナルイラスト「ラインパーカー」

あまり強く意識したことはないですが、線やシルエットは真似されにくいような、目標を持ってやっていきたいというのがありますね。

**——次の仕事につなげるために、何か意識されたりしていますか？**

SNSで新しい絵を投稿して評価されるタイミングでお仕事依頼のメールが多くくるから、引き続きツイッターでアウトプットすることかな。

**——時間もメンタルの管理も大変だと思います。**

本業のリフレッシュの意味で絵を描いているので、あまり絵がストレスにならないように気をつけています。兼業イラストレーターの方は、できるだけ自分のやりたいことを尊重するよう自分でケアして、ここでガス抜きする、っていう感覚が大事。自分のモチベーションを維持するためにもあまり無茶をしないっていうところは心がけています。睡眠不足になるのが本当に嫌なんで、寝る時間はできるだけ確保しています。

**——イラストの仕事は選んで受けていますか？**

時間が空いてれば、イラストの仕事であれば基本的にはお受けするようにしていて、個人の方の依頼でもけっこう描いたりします。お断りするのは、本当に忙しくてやむを得ない時っていうのが多いですね。

## 7 ROUTINES

**ROUTINE 1：朝一で毎日の業務を細分化、付箋に書き出す**

メーカーの仕事って長期スパンなので、その日に何をやるか明確に

## 7 ROUTINES

1. 朝一で毎日の業務を細分化、付箋に書き出す。
2. 移動時間は資料を探してアイデア出し
3. 映画鑑賞（アニメ多め）
4. 本屋、TSUTAYA通い
5. スケッチ
6. フィギュア、スニーカーコレクション
7. 「ありがとう」の気遣い

して、これをやったら今日は帰れるぞという具体的な項目を箇条書きにしています。長いスパンのタスクリストはちゃんとExcelで作って、付箋はその中の細かいのを書き出した「今日のぶん」です。やったヤツから消していくので、消す時の爽快感がある。項目を一つも消せずにその日が終わっちゃうっていうのはざらにあるんですけどね。

**ROUTINE2：移動時間は資料を探してアイデア出し**

通勤時間がだいたい片道一時間二十分、往復三時間弱。有効活用しておきたいから本業のアイデア出しのほか、基本的にはピンタレストとかGoogleでいい女の子のシルエットはないかな、とか。

**ROUTINE3：映画鑑賞（アニメ多め）**

映画は好きなので、作業しながらちょっとでも見ています。劇場よりは自宅で、BGM代わりに。あのシーンどうやって描いてるんだ？って見直したり止めたりして。あとメイキングDVDは必ず見るようにしてます。

**——ジブリ以外、アニメやマンガで好きな作品はありますか？**

今敏さん。もう亡くなられましたが絵がめちゃくちゃうまい方で、『パプリカ』『東京ゴッドファーザーズ』『パーフェクトブルー』とか。マンガは『明日ちゃんのセーラー服』の作者、博さんが描く女性がむちゃくちゃいい。手の表現が上手で。僕も手とか足とかの表現にけっこうこだわりを持っているんですけど、そういったところではすごい刺激になりました。

**ROUTINE4：本屋、TSUTAYA通い**

本屋によく行くんです。やっぱり実際にモノを見ながら選びたいので。本屋さんだと全然思ってもみないところから、出会いがあるんですよね。

『ジ・アート・オブ 魔女の宅急便』。ジブリシリーズですね。作品のメイキングみたいなもので、構想の段階から絵コンテが掲載されたもの。自分は特に『魔女の宅急便』が大好きで、近藤勝也さんのデザインもいっぱい載っているので大切な本です。線の引き方も本当に参考にしています。

『親子デザイン工房』は、絵を見るのとはまたちょっと違う目線で、見てて楽しいですね。

『寺田克也　ラクガキング』。学生時代に買って、モチベーション維持のため今でもパラパラめくっています。一〇〇〇ページあって、本当に落描きなんですけど、一つ一つのクオリティが半端じゃないんです。これを見ると本当にまた描きたくなる。

『スケッチトラベル』はピクサーにいた堤大介さんが、世界の著名なイラストレーターさんや絵本作家さん、アニメーターさんに何も描かれていないスケッチブックをリレー形式で渡して世界中を旅した一

冊の、現物を模した作品集。宮崎駿さんとか森本晃司さん、松本大洋さんなど著名な日本の方もいて。最後はチャリティーオークションにかけるという本で、海外版と日本版が出ています。

**ROUTINE5：スケッチ**

**――大学時代から、十五年くらいかけて五十冊以上。ちょいエロがいいですね。**

エロいのにエロくない、っていうふうなことを言っていただけるのが嬉しい。ポーズはスケッチブックにラフで描いて、全部グレーにしてなんとなくシルエットだけ確認して、みたいな感じのことをやっています。

ポージングはDaft Punkの「Around The World」がすごい独特の世界観で、踊っている人物の動きやポーズがとても印象的で。あのイメージが、自分の中で軸じゃないですけど、「こういうかわいさを出したいな」っていうきっかけの気がしますね。

**――女の子をかわいく描くコツは？**

シルエットは単調な立ち絵には絶対にしたくなくて、くびれとかひねり、傾けたりを表現するのは特に大事にしていますね。

デッサン人形って可動範囲がめちゃめちゃ狭いんで、あまり思うようなポーズにならないんです。なので表現を誇張しながら考えたりはしてる。立ち絵って粗が出やすいので、すごく気をつけています。シルエットの最後の手足っていうのは、文字でいう「トメ・ハネ・ハライ」だと思ってるので、気を遣っています。全身描く時は特にそうだと思います。

**――かわいいポーズは、ファッションモデルを見たりもするんですか？**

ファッションモデルの方のポーズって、服を見せるためのものでけっこう無理がある。だから本当に何気ないポーズをネットで探してストックしたり、街中でちょっと見たり。大学生の頃だったら、美大周りの電車では小さいスケッチブックでスケッチしても許されていましたけど、今はできないですね。ピンタレストで探している時でも周りの目をすごい気にします。女子高生とかはなるべく控えてます……。

**――一番好きな体のパーツは？**

好きな体のパーツといわれたらもうお尻と答えるしかないですよ。お尻以外でいうと、手足。描いていて楽しいですし。

**――鉛筆にこだわりはありますか？**

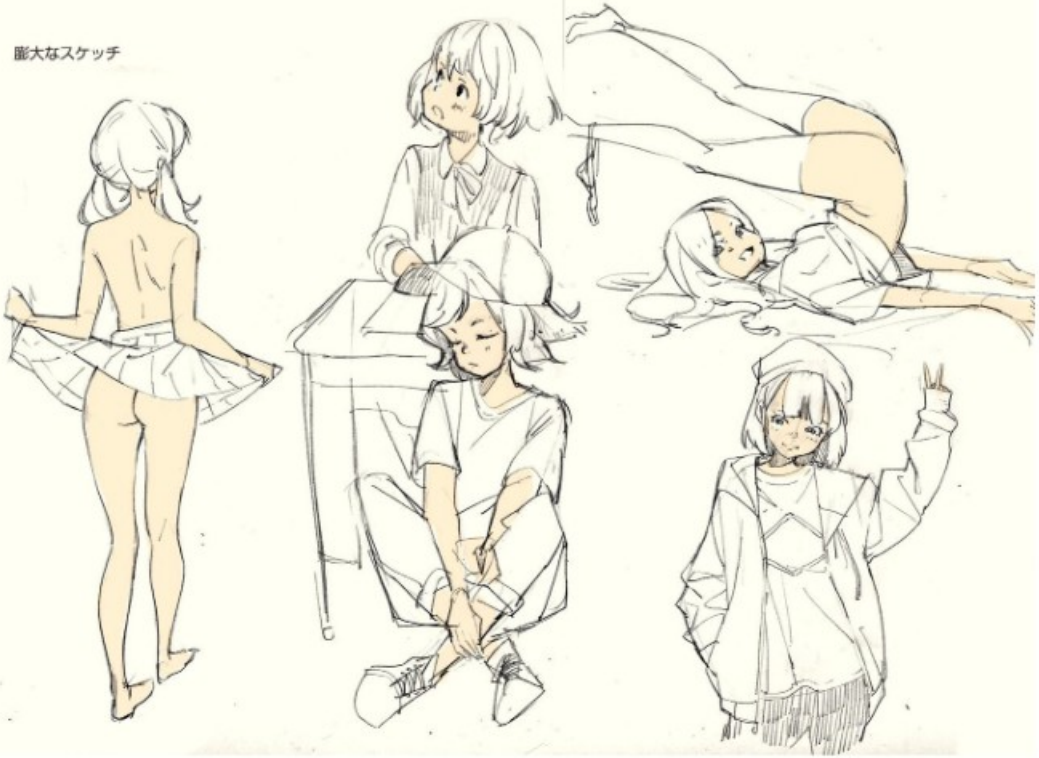
基本的にシャーペンで、普段使っているのはステッドラーの製図用。個人的に細いほうが描きやすいです。芯は0.3の2B。ポキポキ折れますけど、それで全部描いちゃいます。

**ROUTINE6：フィギュア、スニーカーコレクション**

フィギュアは、ジャンルというより形や見た目で欲しいと思ったら買います。造形としてすごく作り込んでるなーとか、作り手のこだわりが見られて好きですね。映画モノも本当にマニアックな目線で作ってる。このシーンのこの表情よく作ったなぁみたいな。

スニーカーは履かないですけど、形が好きで。リーボックの「エイリアン スタンパー」という靴なんですが、「エイリアン2」の中で主人公のリプリーが履いているんですよね。エイリアン・クイーンとパワーローダーがモチーフになっているものもあって、観賞用のコレク

膨大なスケッチ



ションですね。

**ROUTINE7：「ありがとう」の気遣い**

兼業で活動していると、どうしても周りに理解してもらわなきゃならないから、できる範囲で心がけたいんです。ありがとうっていうのは会社の人に対しても、もちろん家庭でも、何かあるたびに言っておこうかなと。やっぱり言われるといろいろ許せるところあるかな、大事かなと。

## ■限られた時間の使い方

**――兼業イラストレーターで家庭もあって、本当に限られた時間の中でイラストを描くため意識的にされていることは？**

絵はずっと練習、という気持ちでやっているので、モチベーションを上げて表現していきたいなと心がけています。

あとは、限られた時間で何件か並行してイラスト仕事をやる場合、一枚の絵をずっと描き続けていたらどうしても目が麻痺してしまう。夜遅くまで頑張って描いて次の朝見たら「こんな絵だっけ」みたいな。そうならないよう、二、三枚を並行して描いて、一枚の絵に対して麻痺させないようにしています。

**――お仕事用のイラストだと、だいたいどれぐらいの時間をかけるんですか？**

粗品さんの時は、曲を作るスピードが本当に早くて……前の配信から一週間ぐらいで次の曲が来たりとか。粗品さんの新曲のリリースが自分の絵のせいで遅れるっていうのはいやだなあと思いまして（笑）、頑張って二週間であげていましたが、それは正直大変と言えば大変。普段はラフ、下描き、納品までだいたい一ヵ月ぐらいですかね。忙しさによりますが。

**――一日のうち、イラストにかける時間はどれぐらいですか？**

一日二時間ぐらい。子どもが寝たあと、食べてお風呂に入ってそこから。土日も合間を見ながら二時間ぐらいです。だから、ここで絵を描くっていうのをできるだけ集約しています。家庭とはいい意味でボーダーがあって、奥さんにはもちろん理解してもらってるんで、隣でお尻を描いてても何も言ったりしない。そういう関係性は僕にとってありがたい環境だと思います。

**――逆に学生時代はどれぐらい描いていましたか？**

学生時代も課題がむちゃくちゃ多くて、けっこう忙しくて。コンビニでアルバイトしていたんですけど、バックヤードで休憩している時もずっとスケッチブックにアイデアを描いたりしてました。長期休暇ではめちゃくちゃ描きたい欲が爆発して、死ぬほど描いてたかな。ポーズ集を買ってきて一週間でこれ全部模写する、という目標を立てて。これはもうめちゃくちゃためになりましたね。最初と最後ではやっぱり実力が上がった感じはありました。

## ■将来について

ずっと自分の絵をいろんな人に見てもらいたいので、そういうお仕事はやっていきたいなと。個展もたくさんの方に見ていただいたので、そういうチャンスは今後どんどん増やしていきたいと思っています。

初画集『CITRUS popman3580アートワークス＆スケッチ』

# Q&A

**Q この仕事が終わったらあれが待っているから頑張ろう！っていう好きな食べ物や好きなことを教えてください。**

**A** お酒が好きです。飲みながら、映画を流しながら、絵を描いている時っていうのは至福ですね。余裕がある仕事というか。

**Q 何歳頃から絵を描き始めたのでしょうか。また、好きな色を教えてください。**

**A** 絵は本当にもう小さい頃から好きで、小学生の教科書も落描きだらけ。色は青が好きですね。黄色も好き。服にした時も鮮やかで濁りにくいっていうか、濁っても深くなるので。

**Q 仕事とは何だと思いますか?**

**A** 何のために仕事をやっているかによっても変わると思うんです。僕はデザインが好きなので本業の仕事も好き。だから両方続けられています。

仕事って言葉的にどうしても「やらなきゃいけない」と感じてしまいますが、もちろんお金を貰ってやるわけだから自由にはできないですが、その中で楽しみを膨らませて、自分のやりたい方向にコントロールできるといいのかな。思うようにならない中に楽しみを見つけていくものかなと。

オリジナルイラスト「イエローニット」

**Q 頭（大きさ）や腕（肘から下の長さのバランス）は参考にされているものがあるのでしょうか。またはデッサンで鍛えられたものでしょうか。**

**A** 等身とかバランスはそんなに細かく意識はしてないです。シルエット全体で見た時に整っているとか、面白いポーズになってたらいいかなと。よく何頭身で胸までが体のどの割合で、というのがありますが、できるだけそれは考えないようにしてます。そこを考えすぎると単調な絵になりそう。そうじゃなくてシルエットや全体を見て整えていったほうが絵として面白いものになるのかなと。そもそもデフォルメってもとのデッサンと全然違うものなので。

骨格もそんなに意識してないです。解剖学の本もパラパラと読んだんですけど、ここから勉強するとめちゃくちゃ大変そうだなと。それだったらもうちょっと女の子の顔の表情を勉強しようかなというところで。ただ、模写は確かにめちゃくちゃしたんで、デッサン力はある程度あるかもしれないですね。楽しんでやっていただけたら。

人生って、今が最新じゃないですか。
最新の自分が一番うまいに決まっているんですよ。

# 冨士原良

冨士原良さんは、『A3!(エースリー)』や『学芸大青春(ガクゲイダイジュネス)』のキャラクターデザイン、『死神姫の再婚』挿絵、さらにCDジャケットのイラストやマンガなど、幅広く手がけるイラストレーター。オシャレでスタイリッシュな男性を描き、2019年1月には画集を2冊同時に刊行。2次元と3次元の表現を操る緻密さ、繊細かつ大胆な画力でファンを魅了しています。

目に留まるものを記憶しておくと、
それが自分の好きなものの集合体になる。

# 山田シロ

山田シロさんは『イケメン戦国◆時をかける恋』『イケメンヴァンパイア◆偉人たちと恋の誘惑』のキャラクターデザイン、『死神執事のカーテンコール』挿絵、マンガ『スクランブル☆スター』などで活躍中。オリジナル性が高い世界観で色気のある男性を描き、今後の展開に目が離せないイラストレーターです。

## 冨士原良年表

兵庫県に生まれる
美容専門学校に通う途中で絵の道に進みたくなり中退
**2012年** コミカライズ『死神姫の再婚』初連載
**2013年** コンシューマーゲームの仕事をきっかけにメインの仕事をイラストだけに
**2014年** 『DYNAMIC CHORD』キャラクターデザイン
**2017年** 『A3!』キャラクターデザイン
**2018年** 『学芸大青春』の依頼をきっかけに東京へ引っ越す
**2019年** 初画集2冊同時発売
**2020年** 三井住友カードWEBコンテンツ キャラクターデザイン

## ■冨士原良年表

**――冨士原良さんは、美容専門学校に通う途中で絵の道に？**

**冨士原（以下 冨）** 高校の時、特殊メイクがやりたいと思ったんです。だったらメイクアップアーティストの学校だなって思って。美容専門学校へ通うと週一回美術の授業があって、美術の先生に絵の才能があるから、この学校を卒業したあとに紹介するから絵の専門学校いかない？って言われて。絵のほうに行きたいなって思って一年の一学期の後半から絵を描き始めて、ペンタブも買っちゃったって感じですね。二年に上がる頃くらいに学校をやめて、しばらく絵を描いてっていう感じでした。

**――専門学校を中退したあとはどこの学校に？**

**冨** 行かなかったです。ニートを続けながら、絵を描いていました。ちょうどピクシブが流行っていた時期で、同い年でもちゃんと仕事をしている人たちがいて。自分は何からやればいいんだろうと考えた時に、まずは基礎画力を上げようと模写やクロッキーをしていました。

**――独学で勉強をして、コミカライズ「死神姫の再婚」が初連載。**

**冨** コミカライズでお声がけしていただきました、コンペでしたけど。初めてのお仕事でしたね。

**――マンガとイラストで選ぶ時に、イラストのほうをやりたいと思った理由はありますか？**

**冨** 当時、マンガをやりつつもイラストレーターのお仕事はしていたのですが、マンガはコミカライズだったので。名前がちゃんとバンッ

て大きく出て「自分の作品だ」って感じでオリジナルで制作できる、最初から関われる仕事をやりたかったんですよね。

**――二〇一七年、「A3!」のキャラデザインを担当。ファッションがおしゃれなイラストを描かれるイメージが強いですが、自分で衣装デザインもされているのでしょうか？**

**冨**　基本、自分でデザインさせてもらってます。最近のCDジャケットもそうですね。服は好きなので、それが反映されているのかなとは思います。やっぱりクライアントさんやキャラクターありきなコンテンツですが、その中で「A3!」はすごく自由にやらせていただいているのでのびのびできてる感じですね。

『死神姫の再婚 ―愛深き傲慢の女神―』カバー（KADOKAWA　ビーズログ文庫刊）
© Meiya ONOGAMI 2016/KADOKAWA

『A3!（エースリー）』ティザーキービジュアル　ビジュアルデザイン：BALCOLONY.
© Liber Entertainment Inc. All Rights Reserved.

個性豊かな劇団員たちを育成しよう！イケメン役者育成ゲーム『A3!（エースリー）』大好評配信中。
公式サイトはこちら　https://www.a3-liber.jp/

『A3!（エースリー）』新生夏組第二回公演『にぼしを巡る冒険』　背景制作：株式会社 MUGENUP
© Liber Entertainment Inc. All Rights Reserved.

**――『A3！』仕様の服を着たら、めっちゃおしゃれな人になりそうですね。ファッションは、どんなものからインプットしているんですか？**

**冨** 色とかは、イラスト用としてちょっと奇抜にはしてます。ファッションは、好きなセレクトショップとか、インスタも見たり。「WWD」とか、大きいファッション系のニュースサイトも見たり。ハイブランド系もチェックします。

**山田（以下 山）** ファミマコラボのクリアファイルとかもおしゃれでしたよね。

**冨** けっこうはっちゃけましたね。ファミリーマートさんからメガネをかけるとか原宿っぽくというオーダーがきて、派手ってことだなと思って派手にしました。その服で出歩くとちょっと厳しい、ぐらいの感じに。

**――二〇一八年、『学芸大青春』をきっかけに東京へ。二〇一九年、初画集二冊発売。**

**冨** 白いほうは『A3！』の万里というキャラクターです。黒いほうはオリジナルキャラクターで、ノリで描いたというか。その時に描きたい感じで描きました。

**山** 冨士原先生のオリジナルキャラクターは黒髪が多いっていう話をよくしていましたね。

**冨** 特に描きたいものがない時は黒髪かなーって。普通っぽい男の子を描くのが好きなので。

**――「学芸大青春」は、実際に生身の彼ら五人が存在して、３Ｄモデルとしてバーチャルでも活動する特殊なグループですが、イラストも本人たちをイメージして描かれたのでしょうか？**

右：『冨士原良　ART　WORKS -BRIGHT-』／KADOKAWA　左：『冨士原良　ART　WORKS -DUSK-』／KADOKAWA
©2019 Ryo Fujiwara　©KADOKAWA CORPORATION 2019

**冨**　最初にご本人たちとお会いして、そこからキャラクターデザインに入りました。難しかったですね。爽やかなイメージのほうが短髪とか、立ち方とか、そういう部分はけっこうご本人たちと共通してると思います。気だるく立つ子とか、立ち方だけでも性格が出るので、それを想像しながらデザインしましたね。

**――実際ライブでは二次元のバーチャルの姿以外に、三次元の衣装も出ていますね。**

**冨**　ライブでこの衣装を着たいからということで、スタイリストさんたちと衣装から決めました。衣装から決めてイラストを描いて、ミュージックビデオやライブにこの服を着て出るっていうのをずっと前から考えて、みんなで動いてっていう感じでした。

**――最初のライブ衣装、大好きです。**

**冨**　これは私が考えました。赤ベースで、スーツでいきましょうっていう方向性はもらいましたが、デザインはけっこう自由でしたね。

『学芸大青春』配信 LIVE「WHO WE ARE !」キービジュアル
© VOYZ ENTERTAINMENT INC.

## 山田シロ年表

大阪府に生まれる。小学生の時に滋賀県に転居
美術系の高校大学に進学
二次創作で同人活動を始める

| | |
|---|---|
| **2008年** | イベント会場でスカウト。小説挿絵、イラスト、マンガの仕事を始める |
| **2010年** | 単行本『SKY LINK』刊行 |
| **2011〜2013年** | 『月刊ASUKA』で連載開始<br>『神解きのレジスト』『うそつきエンゲージ』『スクランブル☆スター』刊行<br>岩本薫先生原作『華恋』コミカライズ<br>同時に小説挿絵やイラストの仕事も |
| **2014年** | 乙女系ボイスCDのジャケットイラストの仕事が増える |
| **2015年** | スマホアプリ『イケメン戦国◆時をかける恋』キャラクターデザイン、イラスト担当 |
| **2016年** | オトメイトレコードCD『和奇伝愛』シリーズ |
| **2017年** | 『イケメンヴァンパイア◆俾人たちと恋の誘惑』キャラクターデザイン、イラスト担当 |

## ■山田シロ年表

**——すでに高校で絵に携わる将来を考えていたんですよね。**

**山** 高校と大学が美術系です。高校の美術コースでは、それこそデッサンをしたり日本画を選択したりしたんですけど、大学はデザインコースに進学しました。

美術大学では普通にアクリルで風景を描いたり。マンガは全然描いていなかったんですが、マンガも面白いよって友達にすすめられてハマった作品があったので、それで同人活動を始めました。授業もあったし就職しなきゃいけない時期になってきて、そこそこいかなかったら同人活動はやめようと思ってましたね。デザインコースに入ったので、絵の仕事よりもDTPデザイン、文字組みとかポスターデザインをやろうかなというのが強くありました。

**——グラフィックデザイナーの領域ですね。**

**山** 写真と文字を組み合わせたり、あとは音楽も好きだったのでライブグッズのデザインをしたいなとか。絵を描かない仕事を選択しなきゃいけないと思ってましたね。大学の頃、イラストレーションコースを選んだ人たちはやっぱり就職先がなくて。ゲーム会社も当時はけっこう厳しくて、もう本当にデザイン事務所に就職することしか選択肢がなかったので、なかなか自分の絵で食べていくっていうのが現実的ではなかったんです。

**——DTPもされているってことは、印刷の知識があると？**

**山** CMYKとか印刷物とか紙の種類が大好きで。同人誌を作るのにこの紙でこういう箔を使用したいとか、すごく楽しんでました。毛羽

立った羊毛紙とか、桃肌みたいな起毛のあるものとか。

**——いろいろ試してみて、この仕様や装丁は売れたなとかありますか？**

**山** 装丁の細かさはイコール売上にはならなくて、逆にケースとかに入れちゃうと、立ち読みしにくくてダメだったりとか（笑）。イラストなしでカッコいい文字組みの表紙にしてみたら、絵がないと全然手にも取ってもらえないとか。これはダメでこれは売れるんだ、というのがけっこう如実にわかってすごい面白かったし、勉強になりましたね。やっぱり赤系の本が売れるとか、顔が大きく写ってる本が売れるとか。けっこう凝ったデザインよりはザ・王道みたいなのが一番手に取ってもらいやすかったりとかして。

**冨** 青系の表紙はダメだって、商業で教わりました。

**——僕もキャラクターデザインの仕事の時に青髪の人は、人気が出にくいからダメだって言われました。二〇〇八年に同人イベント会場でスカウト。小説挿絵、イラスト、マンガの仕事を始めたんですね。**

**山** 当時は仕事にしようっていう感覚より、楽しさが勝っていたので。声をかけていただいたから、そっちも面白そうだなみたいな感じで始めましたね。

**——二〇一〇年に単行本『SKY LINK』刊行。**

**山** この時初単行本で、一話一話続けていくマンガを描くのは大変だなってすごく思って。連載という形式も初めてだったので、苦戦はしたんですけど、楽しく描いていましたね。

**——二〇一一年から二〇一三年にかけて、角川書店『月刊ASUKA』で連載開始。マンガ『神解きのレジスト』『うそつきエンゲージ』『スクランブル☆スター』刊行。**

**山** 『華恋』も含めて、すべてマンガ作品です。当時は『月刊ASUKA』で連載しながらコミカライズをやらせていただいたり、毎月二本ぐらい。冨士原さんみたいな感じで、この間に小説の挿絵を描いたりとかして、もうとても忙しい時期でした。

**——『スクランブル☆スター』について。**

**山** これはアイドルものです。方針として男の子がかっこよければいい、という感じではあったので、今の仕事に通ずるものがあったかなと思ってます。

『スクランブル☆スター』（KADOKAWA）
© Shiro Yamada 2014／KADOKAWA

『イケメン戦国◆時をかける恋』メインビジュアル
© CYBIRD

**――モノクロで描き分けるってカラーよりも大変じゃないですか？**

**山**　「ベタ」というのは黒く塗りつぶされていることですけど、このキャラは白黒なので、髪の毛が真っ黒の子、真っ白で線だけでできてる子、真ん中の子は毛先だけ黒い子、けっこうわかりやすく描き分けていましたね。

**――二〇一四年、乙女系ボイスCDのジャケットイラストの仕事が増えると。**

**山**　マンガの仕事と並行しつつ、キャラクターデザイン込みのボイスCDのジャケットの仕事など、乙女ジャンル、乙女カテゴリーの仕事が増えました。BLとか何でも受けていたんですけど、乙女向けみたいなのは二〇一四年ぐらいからちょこちょこ増えた感じですね。

**――積極的に幅広く仕事を受けてきたのはどんな想いからですか？**

**山**　昔から少女マンガというよりは少年系のマンガのほうが好みだったので、かっこいい男の子が描きたいって強く思っていました。少年マンガの男の子のほうが好きです。バトルマンガも好きで、かっこいい男の子を描くのが楽しくて、二〇一四年ぐらいから描き始めました。この頃からキャラクターデザインが好きだなって漠然と思いはじめて。マンガでオリジナルのキャラクターを作っていて、ようやく楽しいって気付いたんです。

**――二〇一五年、サイバードのスマホアプリ「イケメン戦国◆時をかける恋」のキャラクターデザイン、イラストを担当。**

**山**　これを描くのに二カ月かかりました。ほかの仕事と並行していて。A4を四枚でキャラのレイヤーも分かれていて、見えていないところも描いています。キャラクターグッズにするので見えていないところも全部描くっていうのがけっこう、ゲームのあるあるというか、そこまで描いて完成っていう感じですね。

**――でも実際に無駄にならずに、単体グッズもあるということですね。集合をイメージしながら、一体でも成り立つように。**

**山**　そうです。そのために全身を描いて、さらに集合にもなります。色が難しくて、全体のトーンでここをもう少し暗くしたいのにとか、単体で入れるようにすると難しかったりするんです。最後に合成した時にちょっと暗くしたり、ぐらいしか調整できないので、それが悩みです。

**――基本的にみんながちょっと俺様系な感じでくる中、（石田）三成**

『イケメン戦国◆時をかける恋』4周年広告イラスト　© CYBIRD

**くんだけ癒し系で、仕事で疲れていると一番キュンとしましたね。**

**山**　癒されますよね。このゲームは駅の交通広告になったんですけど、その際に描きおろしたイラストがハイブランド系のオシャレな感じに遊び心を入れてください、というような依頼だったので、けっこう大胆にいつもと違う衣装にしたり、イメージを変えて自由に遊ばせてもらって、描きました。

**――ハイブランドを知っていないといけない。**

**富**　最初にハイブランドが発表したものがだんだん普通の市場に降りてくるので、やっぱり最初の発信になりがちというか、勉強しておいて損はないって感じですね。

オトメイトレコードCD『和奇伝愛』シリーズ　柳
© IDEA FACTORY/axcell

『イケメンヴァンパイア◆偉人たちと恋の誘惑』4周年メインビジュアル
© CYBIRD

**――コレクションは、何でチェックされるのですか？**

**冨** ファッションプレスとか報道ですね。その日のコレクションのまとめだったり、パリコレでまとめた本とかがあるので、資料としてほしい時は本も買ったりします。

**――二〇一六年、オトメイトレコードCD「和奇伝愛」。CDシリーズですけど、どういった作品でしょうか？**

**山** 長編ドラマで、シリアスめのアニメ声優さんが語りかけてくれるようなCDシリーズです。和風のイメージで、実は立ち上げは『イケメン戦国』と同じぐらいでしたが、リリースが一年ちょっとずれて二〇一六年になりました。これも何枚か出ましたし、イベントもやっていろいろ展開していただきました。

**――携わっているコンテンツが長く続いてますよね。二〇一七年、「イケメンヴァンパイア◆偉人たちと恋の誘惑」キャラクターデザイン。サイバードさんの「イケメンシリーズ」ですね。**

**山** もちろん単発もあるんですけど、できたら一つのキャラクターを大事に描ければ、という願いはあります。一つのキャラクターを長く描かせてもらえるのはすごくありがたいといつも思ってます。

**――「A3！」も四周年ですね。おふたりともイケメンコンテンツに関わられていても、ファン層が違うということですが。**

**山** 「イケメンシリーズ」はどちらかというと一般の方向けっていう感じ。ファンの方も、二次元とかアニメは興味ない人がけっこうやってくださっている感じなのかなって思っています。

「死神執事のカーテンコール」（小学館文庫キャラブン！）
© 栗原ちひろ・山田シロ／小学館

冨　『A3！』はやっぱりアニメとか、コンテンツに対してアンテナを張っている敏感な人たちにやってもらっているイメージですね。

## ■仕事術

――どんなものからインプットしているか、こんなのを見て意識している、見ているというのがあったら教えてください。

冨　生きていたら全部インプットですね。見るもの全部です。外に出て何がきれいか、何がかわいいかっていう感覚で、自分が何に反応するか。それを出していくのが絵だと思うので。

山　ジャンルを問わず気になるものとか好きなものをたくさん集めていたら、知らずに自分の個性ができたと思ってます。

冨　「センスがあるから」とかって言われるんですけど、センスって全部知識量だと思っています。結局、何を見て何を勉強してきて自分の中に何がいくらあるか。そこから選出したものがその人の個性だったりセンスだったりするので、そこを大事にして自分の中の引き出しを増やすとか、感覚を広げるっていう部分のインプットを考えていますね。あ、この色きれいだな、と思ったらスクショしておく、きれいだったら写真を撮っておくとか、けっこうしてます。

　たとえば私が山の中に住んでいて、シロさんが山と海が見える場所に住んでいたら、私からしたら海なんて知らないわけですよね。シロさんは海を当たり前に描くけど、私は知らないから何だこれすごい、ってなる。そこに対してみんながそれをセンスある、という言葉で表現しちゃうだけ。

山　インスタグラムなり広告なり、何でもいいです。これは気になって思う、目に留まるものを記憶しておくと、それが自分の好きなものの集合体になって自分のカラーになる。

――ほかのイラストレーターと差別化するためにやっていることは？

山　やっぱり好きなものを突き詰めて特化していくのが一番いいんじゃないですか。ライバルがいないところを突き進むのも大事なことだし、戦略だと思うけど、それで行き詰まることがないように。

冨　私、マンガの時からずっと自分の絵は無個性だと思っていたんですが、描き方を変えずに自分が一番描きやすくて描けるものだけを描いてきたら、いつの間にか個性的だねって言われるようになりました。

# YES・NO クエスチョン

**1** 最近ドハマリしているものがある

**Yes 冨** 風呂上がりにゆず茶を飲みます。めっちゃ太りそうですが。この前二瓶買って、一週間でなくなって今買うのをやめています。

**Yes 山** 私はちょっと固有名詞をあげるのもアレなんですが、ハマっているアーティストさんがいて、仕事の合間とかに癒しをもらっていますね。みなさんと同じような感じです。

**2** 強いフェチを持っている

**Yes 冨** 二の腕の内側。腕を下ろした時に隠れる部分。その内側のラインが好きなんです。何か毛も生えてないし、きれいだし。

**Yes 山** 髪の毛を描くのが大好きっていうのと、もみあげのライン、ツーブロックのラインが好きです。

**3** 男は外見より中身だと思う

**No 冨** やっぱり顔の造形とかじゃなくても、何かいいなって最初にひと目で思わないと、中身を知ろうと思わない。入り口が外見だと思うので、中身だけっていう感じはない。

**No 山** この質問に関しては、二次元に限るかもしれません。二次元はピンとくる人だったら、と思うんです。人は中身が外にも表れてくる。にじみ出てくるので。

**冨** たとえば着ている服のブランド。あ、それ私も好きとか、そういう部分で入っていく。っていうところではやっぱり外見なので。

**4** 生まれ変わるなら男になりたい

**Yes Yes 冨** 経験してないから。あと、楽なのかなって。

**山** 海外旅行に女の人が一人で行くとちょっと危ないみたいなことがあるから、男の人だと行けるのがけっこううらやましいなって思ったり。昔から「男の一人旅」みたいな感じがありますよね。

**5** イラストには実在する人物をモデルにすることがある

**Yes 山** 私の場合は「こういう雰囲気がいいな」と思ったもの、名前も知らない人をストックしておくんですけど、自分でそれを参考にして描いてもやっぱり自分の絵にしかならないので、YESというか△くらいかなっていう感じです。映画を見てかっこいいなと思った人を調べたりもしますし、広告やコレクションのモデルさんを見たりもしますが、同じですね。

**Yes 冨** 新しいキャラクターや今までにないパターンのキャラを作る時や、自分の引き出しにない表情を作りたい時は、表情の作り方が全然違う、日本人じゃない方を見たりします。

**6** 自分のイラストに、実はコンプレックスがある

**Yes 冨** 中学生の時に立方体をいっぱい描いて、それをカラフルに塗るっていう授業があったんですね。その時、教科書のもっと先のページを見てほかの人たちよりも先に「補色」を覚えていたんです。補色を知っている自分がカッコイイと思って、その時みんなはカラフルに七色に塗ってるのに、自分だけ補色の二色で塗ったんです。それが赤と緑だったから、先生にお前は色のセンスがないって言われて、絵を描き始めてからもずっと「私って色のセンスがないんだな」って思ってきました。今は自分がきれいと思う色を塗っていますが、それが自信満々かって言われたら、けっこう自信がなかったりします。人がき

キャッチーさがすごく欲しいなっていつも思っているんですけど、なかなかそれが出せなくて。キラキラしたアイドルとか、それこそ「先生」みたいなキャラが強いほうがけっこう好みだったりするんです。

**7** お互いをライバルと思ったことがある

**No** 山　同じジャンルですけどお客さんも違いますし、何か「同志」って感じ。おのずと友達だけど同じ仕事してた、ぐらいの。

**No** 冨　同じ仕事をしている友達感のほうが強いですね。

**8** 相手にうらやましいところがある

**Yes** 山　キャッチーなイラストが本当にすごくうらやましいと思います。やっぱり印象的な色とかキャラクターですし、何か強いじゃないですか。前に出てくるのか、そういうところがすごくいつもいいなって思ってますね。

**Yes** 冨　私もさっき言った一枚絵の強さです。

**9** ここだけは相手に勝っているというところがある

**Yes** 冨　健康管理ですかね。最近すごい健康的。ちゃんと土日の休みをとっているんですよ。

**Yes** 山　私は絵のことに関してなんですけど、花を描くのが大好きなのでイケメンとお花の依頼が多くて。ありとあらゆる花を描いたんじゃないかってくらいお花を描き続けてきたので、冨士原先生よりは描いているなっていう。

れいと思うような色を作ることを考えて、きれいになるまでずっとこれがいい、あれがいいとやっています。

シロさんの絵の構成を見て私と違うのは、イラストのイメージの中で、メインのカラーがあることですよね。私の場合、けっこう固有色メイン。キャラの髪の毛や服など一つ一つをリアルに、キャラクターとしてきれいに塗るのは年数も重ねているしある程度できるんですが、一枚絵で色の構成を考えてとなると、やっぱり苦手意識がまだ出ます。

**Yes** 山　私の絵はアニメっぽくなくて、ちょっと絵画っぽいというか、

## ■ 3 ROUTINES

〈富士原良〉

**ROUTINE1：朝は白湯とヨーグルト**

朝昼兼用なんですけど、仕事前に何も考えたくなくて、今日のお昼ごはん何食べようみたいなことを考えないように、最近は固定しています。考えるだけでけっこうストレスが強いのでヨーグルトにして、冷えるので白湯で緩和って感じですね。胃腸が弱いので冷たいものをとると、よくお腹を壊します。

**ROUTINE2：毎日飲むアーモンドミルク&ミロ、R-1、プロテイン**

ミロがネットでバズっていたので飲もうと思って、牛乳で飲むと甘すぎて水だとさっぱりしすぎで、アーモンドミルクにたどり着きました。あっさり飲めて、健康のためというより楽しみにしてます。R-1は絶対毎日お風呂上がりでミロは間に。プロテインも飲んでます。

**ROUTINE3：匂いで切り替え**

ずっと家にいるので、仕事の日と休みの日っていう切り替えです。お休みの日はこの匂いとか、出かける時もテンションを上げるために香水をつけています。今から寝るんだぞって時も、仕事の脳からの切り替えで香水をふります。オフの時は少し甘めだったりとか、仕事へ行くときは甘ったるくなりすぎずメンズ用を使ったりとかですね。一番お気に入りの香水はケンゾーのメンズのもので、けっこう甘くて爽やか系でユニセックスって感じです。

〈山田シロ〉

**ROUTINE1：関西⇄東京　二つの場所で仕事をする**

関西と東京を一ヵ月ぐらいで行ったり来たり、場所を変えて仕事を

**富士原良**
**3 ROUTINES**

1. 朝は白湯とヨーグルト
2. 毎日飲むアーモンドミルク&ミロ、R-1、プロテイン
3. 匂いで切り替え

**山田シロ**
**3 ROUTINES**

1. 関西⇄東京　二つの場所で仕事をする
2. 仕事前にチョコレート
3. 自作品のイベントにはなるべく足を運ぶ

していて、関西では一歩も出ずに、仕事だけに集中する感じです。東京では人に会うのをメインにしていて、仕事関係の人が多いんですけど、プロデューサーだったり、デザイナーさんだったり、もっと違う職業の方だったり。自分と違う職業の人の話を聞いて、今、自分の糧にしている感じです。アイデアとか、こうしたいっていう意見はオンラインじゃなく、直接会って雑談混じりのほうが出せますね。

**ROUTINE2：仕事前にチョコレート**

いつもハイカカオを食べて、お白湯を飲んで仕事をします。チョコレートの香りにはけっこう癒し効果があり、集中力を高めるらしいですね。一粒ぐらい食べて絵を描くっていう感じにしたら、ちょっと切り替えができて、長時間座っても苦にならなくなって。それに、運がいい人や社長さんはチョコレートを食べているらしいです。それで食べているわけではないんですけど、あとから聞きました。

**ROUTINE3：自作品のイベントはなるべく足を運ぶ**

アシスタントさんと二人で絶対見に行きます。ユーザーさんたちがどういう感じで楽しんでいるのか、客観的に自分の作品を見る。仕事という感じではなく、普通にファンの方に混じって一緒に楽しんでいます。じゃあ次はどういう絵が欲しいのかなとか、みなさん喜んでくださるのかな、なんていうのも分析したり研究したりして、次のことを考えたりします。

## ■仕事への向き合い方

――お二人は仕事への向き合い方をしっかり持たれていますね。

**山** イラストレーターはやっぱり、クライアントさんがいるというのがマンガとは違うところだなと思っていて。マンガはそれこそ自分が好きなものを描いている感じですが、イラストレーターになると注文をしてくださる向こう側の人がいる。依頼に沿った絵を描けるというのが一番違うところだなって思っています。イラストレーターは自分の好きな絵というよりは、クライアントさんが求める絵を描けるのが、必要なスキル。私は依頼をいただいた時、相手がどういうものを欲しいのかを追求します。たとえば「イケメンシリーズ」だと、イメージカラーはどんなものか、世界観をどうしたいかっていうのまで聞いて。「イケメン戦国」だと華やかな色で、「イケメンヴァンパイア」だとちょっと大人っぽい紫、という感じのイメージカラーを理解できたら、こういう絵はどうですかと。自分の好きな絵を描きたいというよりは、クライアントさんの求める絵を描く、ということを仕事のメインの意識として、いつも思っている感じですね。

――打ち合わせもけっこうされますか？

**山** 大きな仕事だとやっぱり直接お会いしますし、小さい仕事だとただく資料でだいたいの雰囲気はつかめるので、それに沿って、これでどうですかという提案を何個かします。好きなように描きたいという方は、画家とか好きな絵を描ける道を選べばいいと思うんです。イラストレーターは向こう側にクライアントさんがいて「これを描いてください」と。プラスで自分の個性ものせられたら素晴らしいですが、「好きな絵が描ける！」と思って業界に入って、自分の得意分野と一致しなかったら難しいこともあるかもしれない。

**富** イラストレーターはアーティストじゃないと思っていて、自分の表現したいもので評価していただいているわけではなく、クライアン

トさんの依頼があって、ゼロから生み出す側ではないんですよね。一があってそれを十に膨らませる側の仕事なので、いかにそこで期待に応えられるか。そういう膨らませる作業ってクリエイティブではあるけど、アーティストではないなと思って。だから、締め切りを守ることや健康管理をするのは、社会人として当たり前。私も最初は完成がいつになるかわからないっていう感覚がありました。でも締め切りがあって、こういう規模の絵を描いて……となった時、納期はいつだからラフをいつあげて、という計算をして納期を守るのは、当たり前にできないといけないという感覚がとても強い。描きたいものがあるというより「描く」というのが仕事になっていることが楽しいタイプなので。アーティスト性がないといえば嘘になりますが、「こういうキャラクターで」とテキストでいただいた時に一を十にしますという部分で、それを十一にしたい、十二にしたいというところでアーティスト性を出していくのかなって。そんな感覚で仕事をしています。

――仕事の仕方は、徐々に身についたという感じですか？

**冨** あと何日あるから、何日休もう、という考え方ではなくて早くやって早く終わらせよう、というタイプだったので。小さなこだわりで、この時間にもっと違うことができるんじゃないかと考えたら、ある程度捨てていけるようにはなりました。こだわりを捨てることではないです。頭の中にある完成図にたどり着くための仕事であって、完成してからの色調整はその一〇〇%を一〇一%にしたい努力なんですよね。もっと良く見てもらおうとか、もっと良い色がないかなという部分。やっぱり仕事としてはこだわりすぎてもな、と思いました。一〇〇%じゃなくても九十九%の出来にまでもっていけたら自分は優秀っていう考えに切り替えましたね。

**山** 以前「どっちの色がいいかな？」って迷っていた時、敏腕編集者に「そんなことは一般の方はわからないから関係ないよ」って言われて、それも大事だと。私はこだわっちゃうタイプなんですよ。こっちの色が……とけっこういじっちゃうんですけど、仕事をこなすためにはこだわりすぎず、切り替えるということも勉強になります。

――得意なものを見つけるきっかけは？

**山** 私は「好き」が一番強いので、差別化をしようという感じではなかったですけど、作品を一個出すと、それを見てくださった方が依頼してくれるのでそのジャンルが増えていって、ニーズと自分が描いていたものが合致した感じです。見つけたというよりは、自然とハマったって感じでしたね。イケメンを描くのは、ジャンルとしては狭いけど仕事は多いと体感では思います。

**冨** 駆け出しの頃、カードゲームとかで戦国時代の甲冑のおじさんを描いたり、男性向けコンテンツで女の子の絵を描いたりとか、なんでもやっていたんですよ。一般書籍の小説の表紙を描いたり。でもだんだんと増えていったのが男性キャクターの仕事でしたね。

## ■将来について

**冨** シロさんと隣同士の会場で個展をやりたいです。あくまで同じ会場ではなく隣同士で。共通チケットがあったら面白いですよね、成り立つかは別ですけど。

**山** 世界観は違うと思うので。私はいつか「イケメンと花」っていう個展を開きたいです。頑張りたいですね。

# Q&A

**Q** 山田先生に質問です。娘が将来イラストレーターになりたいといろんな作品のキャラを描いていますが、先生のように魅力的なオリジナルキャラクターを生み出すにはどうすればいいでしょうか？

**山** 最初は好きなマンガなどの模写をずっとしていました。小学生の頃は一枚のマンガを丁寧にコピーするところから始まったので。大きくなるにつれ、どんどんいろんなものが描けるようになっていくので、生み出すのはそれからでもいいかなと思います。いろんなものを吸収して、自分の理想の「カッコいいでしょ」というキャラクターを描いていけば、どんどん成長していくのではないでしょうか。

――徐々にオリジナリティを出していくということでしょうか？

**山** 急に個性が出るわけではなかったので、最初は模写でいいんです。いろんなものをたくさん描けば描くほど、いろんな作家さんの要素が合わさって誰かの真似事にはならなくなっていく。それくらいたくさん描いたら自分の個性になっていくので、たくさん描いていただきたいです。

**Q** イラストを描くことが好きだったのですが、今は思うように描けず、途中でやめてしまうことが増えました。先生方はイラストを描くことが嫌になったことはありますか？ また、その時はどのように描き続けることができたのかを教えていただきたいです。

**冨** 完成させることが一番大事だと思うんですよね。自分のレベルがどこだというのがわかるのって完成時点なので、描けなくて苦しいのはわかるんですが、まずは完成を繰り返す。「達成した」感を自分に与えるというのが大事です。頭の中にあるものとアウトプットの差がすごいからやめたいなと感じるのだと思いますが、好きで描いている時の気持ちを大事にしてほしくて、楽しい気持ちを一番に、それができないなって思いながら描くのなら苦しいだけなのでやめたほうがいいと思うし、描くこと自体を楽しめるようになったのならまた描いてほしいって思いますね。

今、描けるものが自分の一〇〇%だと思うんです。だから今これだけ描ける自分を褒めてあげて、また次を描いたらこれよりもうまく描ける。絶対に後退することはないので、その気持ちと楽しい気持ちが合わさって楽しく描いてほしいなと思います。

――イラストを描くことが嫌になった時は？

**山** 私は基本描くのが好きなので、ないですね。描けない時は描けるまでやろうというタイプなので、何枚も何枚も挑戦しますね。

**冨** やらなきゃいけないことで埋め尽くされていて、今日描きたくないとかはありますけど、無理せずに一日寝たり、気分転換します。シロさんと二人でスカイプしてうまく描けないって言いながら、ずっと描いていますね。ただ、質問の「描けない」って、イラストを始めたばかりの人が上を目指したいという感じの「うまく」描けない」だと思うんです。スランプだったりとか。自分の頭で想像しているものにアウトプットが追いついていないんだなっていうところなので、忘れないでほしいのは「なんで絵を描き始めたの？」って部分です。なんで絵を描いているのかということを思い出すと、私の場合は描くこと自体が好きなので。今下手でも描くことは楽しいし、明日うまくなるかもしれないという思いで向き合ってきました。停滞の時に絵と向かい合うっていう

『学芸大青春』2nd LIVE「Hit you !」キービジュアル
©VOYZ ENTERTAINMENT INC.

気持ちが「才能」だと思いますね。だって人生って、今が最新じゃないですか。最新の自分が一番うまいに決まっているんですよ。以上！

**Q** 私はうまくポーズを決められず、イラストを描くのに時間がかかってしまいます。先生方はどうやってポーズを考えているのでしょうか。写真など参考にしているものはありますか？

**冨** ファンの夢を壊してしまうんですが、基本ポーズって全部自分で撮っています。『学芸大青春』2nd LIVE キービジュアルも、自分が歩いているところ、一歩踏み込む写真を三十枚くらい撮って、一番いいものを作るということをしてますね。顔アップの男の子の絵とかも、自分でカメラに向かって撮ったものを、自分のスッピンの顔を見ながら描くみたいな。リアル思考で、頭の中で考えただけで描きたくなくて。二次元の絵と三次元を融合させるのが好きで、見ていて気持ちいい自然さや重みを出すために、自分を使って資料を撮ります。三脚を立ててカシャカシャ自分を撮っています。一枚の決まった写真を使うのではなくて、この手はこの写真を使おうみたいな感じですかね。

**山** 一枚絵を描くときは、自分の世界観を作っちゃおう、という感じですね。たとえば、「本を書く人」とかテーマを決めて、連想ゲームじゃないですけど、自分の想像力を掻き立ててみる。それが難しければ「かっこいい男の子＋何か」とか、「海と少年」とか、テーマを決めると、想像したらポーズも描きやすいかもしれないです。

私はポーズ人形を使ってデッサンするのが好きで、それをベースに練習したりします。着物はこういう構造になっているとか、シワはどういうふうにできるのかとか。毎回描いていると覚えてきますし、自分の中で描ける絵のストックも増えるので、実物はできる限り見たほうがいいと思います。

ラフから一枚を描き終える、
っていうのを2年ぐらいずっと毎日やってました。

# こうましろ

こうましろさんは、柔らかな肌感の美しい表現と、リアルさを追求した職人技が光る稀有なイラストレーターです。代表作は、VTuber・尾丸ポルカ、『Fate/Grand Order』概念礼装イラスト、『魔王と聖女が導く冒険者ライフ』挿絵など、セクシーな美少女を中心に描いて幅広く活躍中。

一日8時間工場にいるのはやだなあ、
だったらお金は少なくても何か好きなことに
時間を使ったほうがいいなって。

# 林けゐ

林けゐさんは、透明感のある華奢な美少女を描き、「Fate/Grand Order Fes. 2019 ～カルデアパーク～」のイラストや概念礼装イラスト、そしてVTuber・琴みゆり、『落第魔術師を伝説にするまでの果てなき英雄譚』挿絵などを手がけています。少女たちが今にも飛び出して動くような躍動感を描く、圧倒的な画力が魅力です。

## こうましろ年表

兵庫県に生まれるが父が転勤族で西日本を転々とする
小学6年生から広島で育つ

**2011年** イラストを描くきっかけとなる作品に出会う
**2012年** 大学に入学し、イラストを描き始める
**2013年** 初めての仕事がくる。今でも関わりのある人たちに出会い始める
**2014年** コミケに初めて参加する。絵に関する仕事がぽつぽつ増え始める
**2015年** 大学を卒業後フリーランスになる
以後ライトノベルやFGOの概念礼装などのお仕事を受けつつ過ごす
**2020年** ホロライブの尾丸ポルカ、AXEL-V火之神ひこねなど複数のVTuberのキャラクターデザイン、ライトノベルのお仕事などをこなす

## ■こうましろ年表

――同人誌が素晴らしいです。

こうましろ（以下こ）『suke suke maid（スケスケメイド）』です。この頃はフェチを追い求めていた頃で、柔らかさみたいなのはあると思います。

――二〇一一年にイラストを描くきっかけになった作品とは？

こ 『ギルティクラウン』というアニメ作品です。すごいきれいだなぁと思って調べたら、キャラクターデザインがredjuiceさんで。redjuiceさんがインタビューの中で、イラストレーターって何歳からでもなれると話していたので、当時高校三年生でしたが、今からでもなれるんじゃないかと。大学入学をきっかけにイラストを描こうと思いました。

――大学は、絵に関係がない大学だったんですか？

こ 情報デザイン学部です。興味ある人はデッサンはできるけど、イラストを描く人はその学部内で一割、みたいな感じ。あとは全員プログラミング。でも、同級生に活躍している人が実は二人ぐらいいて、少数精鋭で頑張っています。一人はマンガで、もう一人はイラストです。

――初めての仕事は、どういう仕事だったんですか？

こ ソーシャルゲームのキャラクターデザインでしたね。多分ピクシブから僕の作品を見て、仕事をくれたんだと思います。好きなゲームとかredjuiceさん関係のコンテンツ、初音ミクさんをあげていました。

同人誌『suke suke maid』

**――二〇一四年にコミケに初参加。コミケが仕事につながりました？**

こ　コミケに出すためにいっぱい描かなきゃいけない中で、自分は描くスピードが遅かったから、速く描く練習をしようと。その時、松竜先生が毎日イラストをあげてピクシブのランキング上位を独占しているのを見て、こうすれば仕事がくるんじゃないか、と思って自分もやってみようと。それで描くのが速くなって、するとたくさん見てもらえるチャンスとなって仕事がぽつぽつ増えてきた感じですね。

**――こうましろさんも「一日一枚あげる」をやったのですか？**

こ　絵のレベルは全然違うんですけど、ラフから一枚描き終える、っていうのを二年ぐらいずっと毎日やってました。

**――二〇一五年、大学を卒業後フリーランスに。**

こ　一応最初に立てた計画があって、五年で仕事をもらって三十歳までに職業として成立したらイラストレーターになる、というぼんやりとしたものです。就職はいつでもできるけどフリーランスとして挑戦するんだったら今が一番いいかなと。

**――ライトノベルや「Fate/Grand Order」の概念礼装などのお仕事を受けつつ、「FGO」の同人誌も描かれていました。**

こ　「FGO」が始まってまだ一年も経たない頃で、二度目のイベント時だったと思います。「FGO」はそもそも大好きで、同人誌の中に「FGO」のイラストを混ぜてたりしています。初期の頃は課金していて、「FGO」でいただいたお金を「FGO」に戻す、みたいな。

**――二〇一五年からいろいろなライトノベルやゲームのお仕事をされ**

つつ、二〇二〇年ホロライブの尾丸ポルカ、AXEL-Vの火之神ひこねなど、VTuberのキャラクターデザインを複数されて。

こ VTuberは、二〇二一年だけでも四人ほど担当している感じです。VTuberのお仕事は大変ですね。レイヤー分けが、イラストを描くっていうよりもパズルしてるみたい。頭を使う感じでなかなか難しいと思いながら。

『Fate/Grand Order』概念礼装「狐の夜の夢」／「誉れを此処に」
© TYPE-MOON / FGO PROJECT

## 林けゐ年表

**1993年** 福岡県に生まれる
**2011年** 工場で働くのが嫌でイラストレーターを目指す
**2012年** 専門学校日本デザイナー学院に入学
**2013年** 初めてイラストレーターとしてお仕事をもらう
**2014年** 福岡のゲーム会社に就職
**2016年** イラストの依頼が増えたので会社をやめてフリーランスになる
**2017年** 専門学校の講師になる
**2018年** ライトノベル『メルヘン・メドヘン フェスト ～魔法少女たちの前日譚～』挿絵、VTuber・琴みゆりのデザイン
**2019年** 『Fate/Grand Order Fes. 2019 ～カルデアパーク～』イラスト、初めてオリジナル同人誌を作る
**2020年** 『Fate/Grand Order』概念礼装「金色ノ原」イラスト、電撃文庫『落第魔術師を伝説にするまでの果てなき英雄譚』イラスト
**2021年** 専門学校の講師をやめる

## 林けゐ年表

―二〇一一年、工場で働くのがいやでイラストレーターを目指す。

林けゐ（以下 林） 高校三年生の時です。僕、高校が工業高校で自動車科だったんですけど、基本的に工場に就職していくんです。僕の周りも四十人中九割以上がそんな感じで。いざ就職するとなった時に、自動車大手に行ってお金は貰えるだろうけど、八時間工場にいるのはやだなあ、だったらお金は少なくても何か好きなことに一日時間を使ったほうがいいなって。小さい頃からノートの端によく落描きをしてたんですよ。高校でも教科書の端に、キャプレーターっていう車の部品の絵を描いたり。二次元的なアニメとかイラストとか、キャラクターも描いていて、ラノベとかも読んで、飽きずに続けられているからイラストが好きかなって、イラストレーターになりたいって思い始めました。

―そこで、専門学校日本デザイナー学院に入学。ここでは本当にイラストレーションを専攻されたんですね。

林 コミックイラスト科って、僕の入学した年にできた学科だったんですが、熱血先生ばかりで周りに本当に恵まれて、すごい頑張りました。青春とか全然なくて。専門学校の頃、学校が博多で、授業が終わったら即帰ってバイトで、とにかくスキマ時間を絵にあてていました。全然遊ばずに空き時間とかも絵を描いて、二コ生をスタートさせて配信で三十分描いて、二年間ずっと毎日やっていましたね。

―二〇一三年、初めてイラストレーターの仕事を依頼された。

林 専門学校に行き始めてからちょうど一年ぐらい経って、絵を描き

「Fate/Grand Order Fes. 2019 ～カルデアパーク～」「ルルハワアイランド」イラスト　© TYPE-MOON / FGO PROJECT

始めてからも一年くらい。きっかけは、当時ピクシブでイラストコンテストをよくやってたんですけど、それで「魔法少女対戦」という、都道府県を魔法少女にするコンテストに応募して。入賞はしなかったんですけど、あとからそのコンテストに参加しているのを見ました、と。当時僕は福岡県在住だったので、ぜひ福岡県の子を描いてくださいと言われて。これのおかげでバイトをやめて絵に専念できました。

**――専門学校を卒業されて、二〇一四年、福岡のゲーム会社に就職。**

林　一応、社会経験をしておこうかなと思って。その当時仕事の依頼がなくて、やっぱり社会経験をしたいなと思って就職しました。パッケージ向けデザインとかポスターとか、イラストも描くし、背景も描くし、デザインも全部やっていましたね。

**――二〇一六年、イラストの依頼が増えてフリーランスに。**

林　それだけじゃなくて、十二指腸潰瘍になって緊急入院しちゃったんですよ。一ヵ月のうち土日なしで、二十五連勤したんです。朝六時に起きて終電まで仕事して、家に帰ってから朝五時ぐらいまで毎日ましろさんと絵を一緒に描いていたら、会社で倒れちゃった。同時にイラストを描いてツイッターやピクシブで発表もしていたら、仕事の依頼がきて、副業がダメなんで断っていたんですが、計算したら意外と今月の給料を超えてるじゃん！　やめよう！　と思ってやめました。

**――二〇一七年に専門学校の講師に？**

林　やめた二〇一六年からお手伝いして、翌年から正式に講師になりました。前期後期制度だったんですけど、前期は週一、後期は週二で、オープンキャンパスや卒業制作、進路指導も担当してました。

――二〇一九年、『Fate/Grand Order Fes. 2019 ～カルデアパーク～』のイラスト。

林　お仕事はほかにもいろいろやったんですけど、直近で印象に残っているのはこれです。イベント会場の一角のメインイラストです。

――二〇一九年、初めてオリジナルの同人誌を作る。

林　けっこう僕の中では転機で、オリジナルの同人誌を描いて、ちゃんと自分の絵について考え始めた頃です。同人誌自体は二次創作をずっとやっていたんです。会社をやめてからは、ずっとましろさんと合同で。オリジナルでテーマを決めた自分のオリジナル創作は初めてでした。

――二〇二〇年、『FGO』の概念礼装「金色ノ原」イラスト。

林　もうちょっと強調したかったんですけど、この頃『FGO』とかオリジナルを描いた時に、巨乳もいいんじゃないかって……。僕の中で色んなフェチズムを反復横跳びしていて（笑）。

――そして、電撃文庫さんの「落第魔術師を伝説にするまでの果てなき英雄譚」。

林　僕、ラノベの仕事をしたいと言いつつ、なかなか一冊丸々ができなくて。「メルヘン・メドヘン フェスト～魔法少女たちの前日譚～」の口絵や挿絵はありましたが、やっと去年念願が叶いました。作品としてもすごい好きで、いろんな人とこうしたいああしたいってできて、すごい楽しかったです。

同人誌『さわる へこむ』

右：『Fate/Grand Order』概念礼装「金色ノ原」　© TYPE-MOON / FGO PROJECT
左：『落第魔術師を伝説にするまでの果てなき英雄譚』（KADOKAWA／電撃文庫）　© Kaisei Enomoto 2020

## 仕事術

—どんなものからインプットしている?

こ　行ったり来たりしているんですけど、イラストと実際の人物の写真を見てます。作品では『化物語』とかシャフトの作品はすごい好きで。

—ちなみに三次元ではどんな写真を参考にしていますか?

こ　コスプレでフェチにこだわっている人の写真を見て、こういう見せ方とか肌の柔らかさとかいいなぁと思ってみたり。まだ描いていないですが、ちょっと中性的な女性の写真をよく集めていて、そっちの方面を描きたいなと。最近の流れで、イラストできれいめな女の子がわりとけっこう伸びているイメージが僕の中であるので。

林　僕は最近『アイドルマスター シャイニーカラーズ』。単純にイラストがうまいしキャラクターもかわいいし、ストーリーのシチュエーションもいい。けっこうアイデアとか意欲とか、いろんなものをいただいてますね。ゲームもやっぱりしっかりやっていて楽しくて。時代で変わりますけど、今は『シャニマス』。

—今までの経験で特に制作に役立っていることは?

こ　僕は描き始めてから三〜四年くらいはずっと、きっかけになったredjuice先生とかビスケ先生がイラスト配信をしていて、その録画をただひたすら見てました。作業の三時間を早送りなしでずーっと、こういうふうに描いてるんだ、みたいな。そのおかげで少しずつ絵の描き方がわかったかなーっていうのは思います。

林　僕は批評をもらうことを定期的にやっていて。僕の中で絶対的に聞くって決めている二大巨頭がいるんです。一人は専門学校の僕のコ

ミックイラスト科の時、メインで担当して教えてもらった先生なんですけど、色だったり、人体解剖学的なところだったり見え方だったりとかはその先生に習いました。もう一人はイラストレーターで、単純に萌え絵として、みたいなところの意見をもらってます。

――ほかのイラストレーターさんと差別化でやっていることは？

こ　差別化というのはあんまりなくて、自分の好きな部分を大切にしたいといつも思ってます。おっぱいだったり太ももだったりキャラクターだったり、大切に描きたいなとは常々思っています。ほかのイラストレーターよりもおっぱいを柔らかく見せるぞ、とか。

――力を加えたおっぱいのへこみ具合とか、こうましろさんはすごい絶妙ですよね。

林　これぐらいの力で押したら二・五センチ沈むんやとか、計算されている職人ですね。僕も最初はツイッターで目立つように彩度高めで、とかやってたんですけど、最近は一周回ってやっぱり自分の好きな、線画を強調したあまり塗り込まないような絵がいいかなと思っています。ライトノベルのキャラクターデザインをわかりやすく見やすいようにしたいなって、絵柄は調整してますね。

――仕事を継続してもらう秘訣は。

オリジナルイラスト「机×おっぱい」

こ　締め切りを守る。遅れても、延ばしてくださいとお願いする連絡とか、重要な連絡だけはきっちりして、延ばしてもらったら必ず守る、と。

林　出されたものをそのまま描くのは良くないかなと思います。ある程度基準として、おっぱいが大きくてとか髪が長くてとかデータがありますが、それをまんま描くよりはもっと良くなるように、こうしたほうがいいんじゃないかと、なるべくコミュニケーションを取りたいとは思ってます。オンライン会議だとそこがやりやすいから、最近は積極的に、相手の人には申し訳ないんですけどけっこうグイグイいかせてもらっていますね。いいと言ってもらえるところがあると僕は思ってやっているから、プラスアルファの提案ができるようにはしたいなと思ってやってます。

――キャラデザインは、ラフを複数出すタイプですか？

こ　一応。こっちのほうがいいなって思うのがあれば描いて出します。発注を忠実に再現したものと二種類出して、意見をもらいます。

林　僕も最近は複数出すほうが多いですね。最初のほうはけっこう、「これがいいやろ！」って思って一つしか出さないこととかありましたが、最近はもういろいろなパターンを、ラフな状態でガンガン出しちゃうことが多いですね。数のほうを優先。その代わりラフの一個手前と、もう少し細かいやつとっていうふうに、分けて出していますね。

同人誌「A White girl」
掲載イラスト

# YES・NO クエスチョン

**1** 自分の絵柄に大きく影響を与えた作品がある

**Yes** こ　その時その時にハマっていたものです。たとえば『FGO』もそうですし、「俺ガイル（やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。）」のイラストも大好きでしたし、いっぱいあります。今いろんなものを吸収しつつ自分の力にしていこうかな、みたいな段階です。リアルめに行きたいです。二次元だけど、頭身も高めで、塗りもアニメ塗りとかじゃなくて油絵みたいな感じに持って行きたいと思っています。

**Yes** 林　僕は黒星紅白さんですね。昔からしっかり影響されてます。なんなら絵を描き始めた時もやっぱり『キノの旅』を見て。僕的には色のチョイスがちょっと薄い、淡い系が今でも好きだったりとか、タッチをしっかり描き込んじゃうとか、影響は大きいかなと思っています。昔、黒星紅白さんがUstreamで配信されていて。描き始めの頃に配信を見に行ったら、当時プリキュアのイラストを描かれていたんですが、十時間ぐらいかけて波を描いてました。すっごい細いブラシで描いていて、「あ、なんかもう小細工とかないんだな。とにかく描かなきゃいけないんやな」ってのをそこで教えられたっていうか。とにかく描けと言われた感じがして、それからいいイラストを描くには時間をかけろ、というふうな認識でやらせてもらってます。

**2** 女の子の体より顔を描くほうが楽しい

**No** こ　今は、体のほうが楽しいですね。

同人誌「さわる へこむ」掲載イラスト

**Yes** 林　一〇〇%顔です。「さわる へこむ」を描いていた頃は体ですね。

**3** 時代に合わせて美少女の絵柄を変化させている

**No** 林　時代に合わせてって感じではないですね。

**No** こ　そもそもそんなに時代がないというか。絵柄は変えているけど、時代は意識していないです。

**4** 今後一生女の子しか描けない or 女の子以外しか描けないとしたら、後者がいい

**No** こ　いつか描いてみたいのはゆるキャラですが、女の子も描きたいのでプラスアルファで持っていけたらいいなという淡い野望です。LINEスタンプ風なキャラクターを描いてみたいですね。「コウペンちゃん」「ちいかわ」みたいな感じで。

**No** 林　僕はもう女の子ですね。女の子、描き足りないので、それしか描けない呪いにかかりたいです（笑）。

## ■3 ROUTINES

〈こうましろ〉

**ROUTINE1：ぬいぐるみを抱きながら絵を描く**

理由としては、何かがお腹にいないと落ち着かなくて。あんまり理解してくれる人が少ないんですけど、汚れても大丈夫な時は必ず抱いていないと落ち着かないんですよね。なので、テレビ鑑賞や勉強をする時はいつも抱いています。シミったれたシロクマのぬいぐるみは高校生の頃からの相棒で十年間使っています。それもあって、ライブで絵を描けないんですよね、ぬいぐるみを持てなくなるので。

**ROUTINE2：気分転換でのゲーム**

時々変わりますけど、基本的に「スプラトゥーン」をプレイしています。林けぬさんと何千時間もプレイした時があって、毎日二〜三時間はやってますね。やっぱり絵だけ描いていると、他人の絵はわかるんですけど、自分の絵が何を描いているのかわからなくなったりするので、そういうときにゲームしています。

**ROUTINE3：車で出かける**

コンビニでもいいんですけど、基本的に煮詰まったら、「出かけて、帰って、絵を描く」ということをしています。めちゃくちゃ好きというわけでもないんですけど、気持ちが落ち着くまでとか気軽によくドライブしに行きます。関東に行ってみたい観光地があるので、フラッと行きたいと思います。

〈林けぬ〉

**ROUTINE1：朝ごはんはコーヒー**

いつの間にか朝ごはんがコーヒーになってました。午前中その一杯

## こうましろ
## 3 ROUTINES

1. ぬいぐるみを抱きながら絵を描く
2. 気分転換でのゲーム
3. 車で出かける

ROUTINE 1イメージ図

だけ。市販のものを飲んでいるんですけど、通常の二・五倍ほど薄くして飲んでます。普通のを飲んでいるうちに味が濃く感じてきて、いつの間にか薄味になってしまって、薄味が好きになりました。コーヒー好きから怒られると思うんですけど（笑）、これをコーヒーとして飲んでます。

**ROUTINE 2：お昼は午後の紅茶ストレート＋冷凍フルーツ。もしくは食べない**

一人で絵を描く時って誘惑が多いんですよ。昔、こたつで絵を描いていたとき眠くなっちゃって。だから「お昼食べちゃダメだな」って思って、朝も抜いていた上にお昼も抜くようになったら、いつの間にか夜ご飯のみになっていたんですよね。そしたら、さすがに怒られて。二年前に飲み方を教えてもらって飲むようになりました。よく冷凍で売っているフルーツを入れると甘みがあっておいしいんですよね。

**ROUTINE 3：イラストの描き始めはサカナクション「ミュージック」**

二年前くらいにサカナクションにハマって、その中でも「ミュージック」っていう曲が好きなんですよ。最初は、そこまで意識していなかったんです。なんとなくハマっていた時期にプレイリストに並べていたら最初が「ミュージック」でしばらく聞いていたらこの曲がスイッチになったんですよ。プロ野球で言えば入場曲みたいな感じで、どんどんノってきますね。たまに歌いながら絵を描く時もあります。

## 林けゐ
## 3 ROUTINES

1. 朝ごはんはコーヒー
2. お昼は午後の紅茶ストレート＋冷凍フルーツ。もしくは食べない
3. イラストの描き始めはサカナクション「ミュージック」

## ■どうなりたいかを描く

――「自分自身をどう描くのか」をお聞きします。ましろさんですが、早く人に知ってもらうために、戦略的に〝美少女〟を描いているという考え方が面白いなと思いました。

**こ**　本当は、redjuice先生みたいにリアルな絵を描きたいと思っていたんですけど、描き始めの頃は、絵の才能がないと感じていました。ツイッターの反応を見ていると、美少女とか二次元のかわいい女の子を描いたほうが人気が出るのではないかと思って。見てもらえる可能性が高い美少女を描き始めて今に至るという感じですね。

**林**　運だけど運じゃないことってあるじゃないですか。ファンタジーの絵を描いていたら、ファンタジーの絵の依頼が仕事がくるし、女の子の絵を描いていたら女の子の依頼でくるし、確率を上げる作業はしないといけなくて。ある程度確率を上げて、上げきっちゃうと相手が決めるので運になっちゃうんですけど。

――林げみさんは専門学校講師でイラストレーターを目指す人たちをたくさん見てきて、その経験を経ての大切なことは何でしょう？

**林**　学生のはじめの頃とかは、何年後にこういう絵が描きたいとか、作品じゃなくて絵柄の話だったりするんですよね。たとえば、僕みたいになりたいんだったら、ライトノベルの仕事をやっているというところを参考にしたい、なら理解できるんですけど、絵の表面的なものを追いすぎかなと思いますね。もっと具体的にどういう仕事をしたいかとか、「何をしたいか」ってところを大事にしてほしいなって。

　たとえば、一般的にライトノベルは量のわりにはお金が少ないとかいわれていますが、展開として積み重ねていったらいいとは思うんです。ライトノベルが好きだけど、比べた時にお金のほうが好きだったら、合わないかもしれない。もう少し自分の〝好き〟の中で何が必要なのか、そのランク付けをしっかり考えながら、一番考えてほしいのは自分のやってみたい仕事の内容とお金と健康ですね。業界を知らないので、教える中で導いていかないとな、と思います。

――イラストレーターっていう仕事は、一言で言ってもいろんな仕事があって、細かく違ったりしますよね。

**林**　意外とやりたいことと自分の絵柄と合ってないことがありますよね。ゲーム系のイラストがやりたいと言っているのにアニメ塗りっぽくシンプルに、と言われると「ちょっと合ってないよ」ってなります。ゲーム系をやりたいと言っているのにラノベ寄りの絵に添削しても良くないので、どうなりたいか、将来を想像してやるべきことをちゃんと計画的にやってほしいなっていうのは思いますね。

――漠然と、ただうまくなればいいやっていう添削はダメですね。

**林**　僕も描き始めの頃、周りに業界の人がいなかったので何をやればいいのかわからなかった。僕たちの頃っていわゆる「神絵師」と呼ばれる人たちが持ち上げられる時代で、絵のクオリティが高い人が強いイメージがあったので、そこを鍛えてきたんですけど、方向性によって、たとえばライトノベルだと描き込みというよりは、キャラをフィチャーしてかわいいに特化したほうがいいとか。そこはちゃんと業界を知っている講師の人たちがその子を見て修正をしてあげる、そこも含めて添削してあげるのが一番なのかなとは思います。

# Q&A

**Q** キャラクターデザインをするとき、特に心がけている点は？　また、それを描く上でやらないようにしていることは？

**こ**　自分が好きなところをなるべく見せられる、描いていて楽しくなるようなデザインにしたいなぁと思いますね。お腹とか、パーツとかどこでもいいですけど、「ここを見せたい」というところを作って、自分が楽しめるようにしたい。もう少しうまくなったらみんなが描いて楽しいようなデザインができるようにしたいと思っています。

**Q** 女性の体、特に肌の表現がとてもきれいです。柔らかさやボリュームも感じられて見惚れますが、どんな点を心がけて描いていますか？

**林**　影を単色でやらず、柔らかいとか影らんでいるとか、凹凸の大小で塗り方が変わってくるから、それを理解して強調するところは濃く塗るし、フラットだけど柔らかそうなところは控えめに塗るとかかなぁ。同人誌『onaka2』の表紙イラストは、けっこう考えて描きましたね。ニッチなところでいうと「サブサーフェス・スキャタリング」という、光に手をかざした時に周りが赤く透過するみたいな現象を意識して描きました。逆光ありきなんですけど、後ろから光が当たって、皮膚の中で光が拡散して出る血管の赤みだったり、血管の多い場所少ない場所っていうのを考えつつ、強調したい場所の色合いとかを考えて描いています。あとは単純に素材によって白を使い分けたりしています。

――シーツの色と服と下着の色、さらに後ろのカーテンの白が違うと。

同人誌『onaka2』表紙イラスト

林　あとは強調したい場所の光の当て方とか、胸の左側の肋骨の部分ってそこまで光が当たらないじゃないですか。でも当てたほうがいいかもって。絵の良さをとって強調するために嘘をついているところはけっこうあります。凹凸の良し悪しとか現実的なことも考えるんですけど、あくまで絵の良さをとって強調したい場所を大事に描いてますね。

――ましろさんはどうでしょう？

こ　「銀髪少女」は下着に引っ張られているから、普通に柔らかくするところは凹ませて、みたいな。林さんと同じで、肌の色を一色で塗らないとか、胸の部分は逆光なので本当は光が当たらないんですが、ボリューミーに強調したいので光を当てるとかですね。嘘をつけるのはイラストのいいところなので。

**Q**　レースの描き込みがすごいですけど、手芸品など実物を持っていたりするんでしょうか？

こ　持っていた時期もあって、親に「なにこれ」って言われて、絵で参考にしてるんだよと言っても変な目で見られたので捨てました。

林　僕は持ってないですね。レースを描くのが好きで描いていた時期もありましたが、最近テクスチャのほうがいいなって思ってきて、自分で素材として作ったり、有料で買って使ったりとかしますね。

**Q**　肌の影を描く時に、顔とそのほかの違いをつけたりしますか？

こ　顔を明るくしたかったら、明るくします。そんなに変えないんですけど、顔に目がいくように、気持ちちょっとだけ明るくしたり。

林　あまり顔に影を置きたくないので、そもそも置かないし、置いても薄めにしますね。パーツとして見てほしい。シチュエーションを重視するイラストで顔に影を入れたほうがよければもちろん入れますが、フェチ本とか肌を強調したいイラストの時は顔を記号として見せたいから、影を置きたくないというのがあります。

**恥ずかしさから逃げずに真っ正面から取り組んで、恥ずかしいものを「見てください！」ってやるとウケるんです。**

# 吉田誠治

吉田誠治さんは背景グラフィッカー、イラストレーター。PCゲームメーカー勤務を経て2003年からフリーになり、多数のゲーム作品の背景を手がけるほか、書籍の装画なども手がけています。SNSやYouTubeチャンネルで公開するメイキングやお絵かき講座も人気のイラストレーターです。

## ■「背景グラフィッカー」とは

**――「背景グラフィッカー」とは？**

PCゲームの背景を描くので背景グラフィッカーと。イラストレーターというよりは背景グラフィックのほうに軸足を置いているイメージです。

**――作品を解説していただきます。まず「Boundary」について。**

これは背景を逆さまにしただけですが、めちゃくちゃ面白いって言っていただけて。わかりづらいですが、遠景はかなり抜いて描いてあるんです。

「Boundary」

「Salamander」

**――では次に「Salamander」について。**

「Boundary」と真逆ですよね。親父の実家が岡山にあって、三〇〇年前、江戸時代に建てた家にいまだに住んでいるんです。僕が生まれる直前まで茅葺屋根だったこの家をモデルにして。日本家屋って基本、壁があまりないんです。風が南北に通り抜けるよう作られていて、夏は襖を開けて通気している。南側の明るい縁側から北側のひんやりしたほうを見ると、少し薄寒い感じになるんですよ。それに親父が子どもの頃、近くの川でオオサンショウウオをよく見かけていたって話を聞いて、ちょっと怖いのがいたらいいなっていう。オオサンショウウオには最初、気づかない人が多いみたいです。キャッチーな絵が多いなか、本で見れば気づくけれど、モニタではギリ気づかれないんじゃないかなというのを狙っていまして。

**――次はガラッと雰囲気が変わって「Yellow river」について。**

この絵は描き始めた時にアーチ状のものがあって、橋にするしかない、と。森の中で下に黄色いタンポポがバーッと見えていると幻想的かな、という単純な発想ですが、川がない違和感がフックになっている。僕は絵を描く時、見た人を攻撃するつもりで描いているんです。見た人を一回引っ叩いて沈黙させる。まず違和感を与えた上で、でも絵はいいねって思わせると、最初の印象は最悪だったけど話してみたらいい奴だった、ってラブコメによくありますよね。だから若干の違和感は混ぜるようにしています。

「境内」も強過ぎる望遠で違和感を感じさせています。平面的に階段がこう見えることはないのですが、二つの灯籠、階段と人物、矮鶏（チャボ）をあまり現実に存在しないバランスで描いています。これは、木漏れ日をとにかく描きたかったんですよね。

「Yellow river」

「境内」

**——資料を見て描いたりするんですか？**

経験の中に描きたいイメージが明確にあります。資料を見ながら描いても、資料以上のものにはならないんですね。

でも絵を描く時は、伝えたいテーマが一番大事。欲しいものが明確であるほどいい絵になると思います。この時は階段で直線的に切られる木漏れ日が描きたい、の一点ですね。自然な輪郭が不自然に切られるというのが好きで。右上から光が落ちていますが、高いところの木漏れ日は丸くぼやけた感じで光が入るのに対して、低い葉の陰は輪郭が細かく入っているんです。だから影が落ちているところだけは葉っぱの形が見える。ピンホールカメラの原理で、高い所からの木漏れ日は光が太陽の形になるから葉っぱの形がなくなるんですよ。パースが

## 吉田誠治年表

| | |
|---|---|
| | 東京都で生まれる |
| 1993年 | 高校在学中、友人に誘われて同人ゲーム開発に参加 |
| 2002年 | 『Colorful PUREGIRL』に「Visual Syndhicate」掲載 |
| 2003年 | 退社、フリーの背景グラフィッカーに |
| 2012年 | 自宅を新築 |
| 2015年 | 「背景ワンドロ」でツイッターのフォロワーが急増 |
| 2017年 | 京都精華大学非常勤講師<br>『美しい情景イラストレーション 魅力的な風景を描くクリエイターズファイル』表紙イラスト |
| 2019年 | 同人誌『ものがたりの家』発行、シリーズ計1万部頒布<br>月刊『建築知識』10月号表紙イラスト |
| 2020年 | 初画集『吉田誠治作品集＆パース徹底的テクニック』出版 |

あると表現できないので、パースを殺した望遠レンズで撮った構図にして。

**――真ん中に女の子がいるじゃないですか。吉田さんの女の子、ちょうどいいんですよね。**

僕はキャラクターを描くのが苦手でこだわりがないから、絵の邪魔にならないようにデザインにするんです。そうしないと絵を見てもらえないというか。数字が伸びない場合、だいたいキャラがかわいくないんですよね。僕も最近やっと、人物を見てもらえるレベルになってきたかな。以前、僕の絵は萌えじゃないけど、そこはかとない萌えを感じるって言われたことがあって。もともと美少女ゲームの原画家デビューだったせいか、素朴な絵本風のイラストなんだけどなんか萌えの匂いを感じるって言われます。

**――吉田さんのイラストは一般の人には萌えを感じさせないけど、萌えの要素を持っている人は掴み取れます。**

一番いやらしいところですね。村田蓮爾先生の影響をすごい受けています。

## ■吉田誠治年表

**――一九九三年、高校生で同人ゲームを開発されたんですか？**

当時、国内で同人ゲームを作っている人がどのくらいいるんだろうってレベルだったと思います。『FINAL FANTASY VII』の前で、パソコンがPC-9801ってレベル。Windowsがギリ出たかなって時代で、基本みんなMS-DOSを使っていて。中学の同級生四人ぐらいで集まっ

上：『美しい情景イラストレーション 魅力的な風景を描くクリエイターズファイル』（パイ インターナショナル）
下：『吉田誠治作品集＆パース徹底テクニック』（玄光社）

お金が本当になくなったらどこか探そう、と思っていたのが二〇一四年の年末くらい。今年こそ何とかしないとって思ったのが二〇一五年の正月。そこで知り合いのグラフィッカーさんが「背景ワンドロ」をツイッターでやっていたのを真似して嘘だと思われないように録画もして動画を投稿したら、当時ツイッターのフォロワーが四〇〇人から七〇〇人に増えました。趣味で描いた絵も投稿したら一五〇〇人に増え、そこから最初の年で二万五〇〇〇人に。パースの質問に答えていたら拡散されて、そうなると同人誌が売れるんです。その年、いつものようにコミティアで本を出したらこれまでなかった列ができた。描いている過程が可視化されて、驚きがあったんです。ワンドロを始めた直後くらいにツイッターにGIFアニメ機能が追加されまして、すぐ投稿しましたね。

**——売れない芸人さんのような時期もあったとは。二〇一七年に京都精華大学非常勤講師に。**

しかも僕、奥さんと付き合い始めたのが二〇〇〇年で、その間ずっとサポートしてもらってるので……。京都精華大学では二〇一六年にゲスト講師、翌年から非常勤講師として月二回ほど授業をしています。背景はつまらないので宿題は出さない、その場でやってその場で提出して、「Dante98」というソフトで同人ゲームを作っていました。「俺、グラフィック描くから」って。別にどこかに出すわけでもなく、高校三年間ゲームを作り続けて、そのまま美術大学に進んだら、参加していた同人サークルのメンバーのお兄さんが美少女ゲームメーカーを立ち上げて。週二、三回アルバイト感覚で絵を描いているうちに、在学中に原画家デビューしてしまった。

卒業後、背景画のほうでお仕事をたくさんいただくようになり、二〇〇三年には退社してフリーになりました。そこから十年間背景を描き続け、二〇一三年に自宅を建てましたがそのあと仕事がうまくいかなかったりでお金が厳しい時期もあって。

**——フリーじゃなくてどこか会社に入ろうとか思いませんでした？**

してもらうっていう授業です。

**――同年に『美しい情景イラストレーション 魅力的な風景を描くクリエイターズファイル』表紙イラストに。**

絵の手前は東京の月島がモチーフです。あの辺は高低差がないので階段を付け足して、奥はノイシュヴァンシュタイン城をアレンジして城下町を足しました。現実と非現実を組み合わせて、非現実の入り口をこのイラストでは見せています。背景イラストレーションの魅力は異世界に連れていくことだと思うので、キャラクター自身は現実世界にいながら、異世界を垣間見るというのがこの絵のテーマですね。これとは逆に人物が異世界側にいて、奥に現実世界があるのがまさに『吉田誠治作品集』の表紙。実はこの画集と『美しい背景イラストレーション』の表紙が対になっているんです。手前にそれぞれ猫とオオカミを描いて、そこまで対になっています。

**――中心に人物を配置するのもこの頃からですか？**

このスタイルはもう二十年前からずっと。キャラクターの周りに広い面積があるというのが好きで、僕のテーマなんですよね。人物って感情移入の対象になる。人物を真ん中に描くと、絵を見るスタンスが決まりやすいんです。

**――二〇一九年、同人誌『ものがたりの家』発行。これをパイインターナショナルさんから出版されたんですね。**

同人誌で「ものがたりの家」一、二を出したんですが、二〇一九年二月に一冊目を出したとき、二〇〇部ぐらい売れたらいいかなって。下描きを公開したら反応が良くて、コミティア運営に一〇〇部押しつけて三〇〇部くらい売れればいいかなって印刷をかけたんですが、告知ツイートが六〇〇〇RTくらいされて（笑）。当日、最初の一時間で完売しました。

この同人誌を描いたきっかけは、大学の講義です。「魔女の家」というテーマで家を設定しろって課題を出しても、みんな普通の家しか描いてこないんです。でもこの表紙のようにファンタジーの設定にすれば、石造り、木造、純和風とかいろんな設定ができる。いろいろあることを生徒に一回見せようと思って作りました。同人誌は大学の購買で売ったら、大学の給料より同人誌の売り上げのほうが高くなったっていう（笑）。間取りを見たい人っているんですよね。

『ものがたりの家－吉田誠治 美術設定集－』（パイ インターナショナル）

**――「悪戯好きな橋塔守」について。**

これはイタリアとか地中海寄りの南欧の建物を想定しています。歴史や文化をきちんと調べた上で、オリジナルデザインをしたり、若干アレンジして見る人の想像力を膨らませるように作っています。

そもそも橋塔っていう建物文化自体、知らない人が多いと思うんですが、城塞都市や城の入口って橋がかかっていて、外敵が来たときに橋をいち早く閉めるんですね。これはその橋塔小屋だけど今は使われていなくて、住んでいるのはブカブカの十字軍の服を着た戦災孤児、という設定なんです。

**――「七人のこびとの家」はコミックマーケットの紙袋のためのイラストですね。**

紙袋の表裏で、外側と内側を描きました。「ものがたりの家」は全部の家にトイレを描くというこだわりがあって。子どもの頃、児童文学とかマンガを読んで、なんでみんなトイレに行かないんだろう、どうやってトイレを済ませているんだろうと思っていたので。日本は平安時代から水洗トイレがある一方、海外はローマ時代以降、しばらくおまるスタイルになるんです。だから作品でも古い時代はトイレをバスルームにまとめて置いて、十九世紀あたりからトイレを備えたり、屋外に専用の小屋を建てたりしています。

**――マンガでも詳細がしっかり描かれていると内容がちゃんと入ってきますもんね。**

時代が進むと作品の解像度が上がるから、作り手も解像度を上げていかなきゃいけない。みんながわかるものだけで作ると新しい発見がないから、作品に触れても面白くないし、新しい体験にならないんで

「悪戯好きな橋塔守」

す。本物の芸術作品とは見た人の心を豊かにするものだ、と僕の好きなミヒャエル・エンデも言っています。豊かにするって、こういう考え方もあるよ、こういう選択肢もあるよと提示してあげること。それがエンタメだと思う。解像度って歴史を見るとずっと上がり続けていて、下がることはないです。あまりにもマニアックになりすぎた場合は一瞬戻りますが、そういう時も同時に解像度が高い作品は売れ続けている。

## 仕事術

**——どんなものからインプットしていますか？好きな作家や作品など。**

インスタグラムやTikTokなど、新しいものを必ず見るようにしています。世界中のいろいろな映像や作品も見るようにしていて、YouTubeで映画の技術解説チャンネルとかゲームニュースやエクストリームスポーツのチャンネルなど見ています。エクストリームスポーツは風景がきれいなところでやるので、常にインプットしていますね。イラスト好きな人たちって九割方イラストレーターやマンガ、アニメ関係ばかり見て、そこからしか情報を得ていない。それ以外から情報を持ってくると、たとえば僕の場合はミニシアター系のヨーロッパ映画やCMクリエイターの映像から構図や色、デザインを引っ張ってきて、自分のものとして解釈するだけで簡単に人の知らないものを描けます。他人と違うインプットは大事です。

**——ここ十数年、時代に合わせた変遷はありますか？**

作風は変えていないつもりですが、細かい背景が流行っている時には、あえて「ものがたりの家」みたいに抜いたものが目立つ。みんながそっちに行っている時に逆をやると目立ちます。もしくはブームの最先端でもっとすごいものを作るか、その方向性を決めるために新しいものをチェックするって感じです。

デフォルメが効きすぎているイラスト、リアルすぎたりクセの強い作品は絶対一部の層には受けますが、受け入れられない層があるんですよ。背景はその点、基本的に何をやっても、ちゃんと描けば受け入れられる。

**——好きな小説家やおすすめの参考資料など。**

ミステリー作家の森博嗣先生が好きです。家に本棚がいっぱいあって資料はそこに置いてあるので、食事のあとちょっとした時間とかに読んだりしていますね。最近だと「パリのかわいい子ども部屋」っていう本がおすすめです。

**——イラストレーターを目指す人にすすめたいもの、勉強法は？**

どの辺を目指しているかによりますね。売れっ子イラストレーターは狙ってなれるものではないと思うので。人よりもすごいこだわりがあって、勉強してめちゃくちゃ描いていて、それがたまたま時代に合うと売れっ子イラストレーターになれるんです。ただ、イラスト業界は僕が新卒の頃に比べて規模が一〇〇倍くらいになっていて、需要がいっぱいあります。ある程度うまければいくらでも就職口がある。背景なんて一人でも多く欲しいと常に言われて大学で教えているんです。こだわりさえなければ仕事はいくらでもあるかな。これからイラストレーターを目指す人は最新技術をガンガン取り入れて人がやってないことをやると、めっちゃ仕事あります。これからVRも、お仕事が増えてくると思うので。

**——何から描き始めたらいいかわかりません。**

描きたいものから描いてほしいと思います。僕は大友克洋先生のマンガが大好きで、背景だけで二、三ページあるマンガを真似して描いているうちに背景が描けるようになりました。マンガは、ありとあらゆるものを描かないといけないので練習になります。あと、僕は中学の時、授業中に教科書の図や写真を全部ノートに模写していて。それで写実的な絵が描けるようになった気がします。

**——すごく影響を受けたものは？**

子どもの頃から絵本作家の安野光雅さんに影響を受けています。『旅の絵本』が有名ですが、ほかにも『さかさま』『ふしぎな さーかす』とか。安野光雅さんの絵はデザイン的なイラストなのにデッサンがしっかりしています。あと、堀内誠一さん。有名なのは『ぐるんぱのようちえん』。堀内さんは翻訳関係も手がけていて、作風も多種多様なんです。マンガだと大友克洋先生とつげ義春先生ですね。

**——今までの経験で特に制作に役立っていることはなんですか？**

仕事をし始めた頃、これは僕には無理なんじゃないかって思うような仕事がよくきたんですね。でも全部受けたんですよ。満足いかない仕上がりのものもありましたが、出してみたら意外と評判が良かったので、自分には無理だなって思ってもやることは大事ですね。絵を描く人ってこだわりが強いから、自分はまだそのレベルじゃないって思い込んじゃう。でも依頼側は全然大丈夫だと思って依頼しているので、気にせずどんどん受けてほしいと思うし、絶対できないと思った依頼も受けたほうがいいと多います。

**——ほかのイラストレーターさんと差別化するためにやっていることは？**

人の見ていないものを見る。自分がいいと思ったらガンガン見て吸収して作品に生かすようにしているところです。僕、映画とかＭＶをすごい見てて、だいたい覚えているんです。で、こんな感じにしたいんですけど、と言われた時、この動画のこのカットとかですか？とその場で見せる。ここ！とわかるのが僕の特殊能力だと思います。

『広告批評』を愛読していたのも役に立っています。いい広告を作るためには、逆説的ですが良い商品を作ることが一番大事。広告だけが良くても売れません。自分の作品の価値がどこにあるか、どう売ればユーザーに伝わるかを考える。僕は良さがすぐには伝わりにくい絵を描いている自覚がある。それを売るために時間をかけてブランディングしています。

**——仕事を継続してもらうためには？ 納期は守られますよね？**

たまにブッちぎるな……早い時は早いけど遅い時は遅いし（笑）。継続してもらうためにはまず窓口。メールの連絡先がわかりやすい、メールをちゃんと返す、納期を守る。ホームページに仕事リストを載せておく。そういうのがない人は仕事がきにくいと思います。でも、どう考えてもツイッターのフォロワーが増えた瞬間から仕事が無限にくるようになったんですよ（笑）。

**——背景グラフィッカーとして今後やりたい人はどうすれば良いでしょう？**

仕事をしている人、実績がある人に仕事はいきます。教え子にもフリーの背景グラフィッカーが何人かいますが、みんな最初の一年間は仕事がこなかったのに、いくつか仕事をこなした瞬間から仕事がくるよ

うになった。一番いいのはやっぱり就職してしまうことです。お給料もらって勉強できるんですよ。そこからフリーになるんですね。すると人脈があって仕事がくる。継続して仕事をもらうためには実績、実績のためには一回就職してある程度作るっていうのが手っ取り早いです。

## ■ 7 ROUTINES

**ROUTINE1：仕事部屋は地下室**

僕、騒音に弱くて選挙の時期とか仕事ができなくなるので地下室にしようと思って、地下室専門ハウスメーカーさんが建ててくれました。十二畳くらいです。

**ROUTINE2：「名称未設定」をつくらない**

同人誌のフォルダは、**1．出した年月を頭に書く　2．同人誌の通し番号　3．半角スペース一個あけて同人誌のタイトル**っていうフォーマットで最初から統一してます。ファイル名は統一したフォーマットでやるというこだわりがあります。

**ROUTINE3：区切りの悪いところで作業を止める**

時間で切って終わらせる。今いい感じで筆が乗っている状態でピッて切って仕事を終わらせておくと、次これ描こうと思っていたんだ、と始められるんですね。たとえば一つ描き終わって区切りがいいからご飯でも作ろうかな、という時も次の仕事のファイルをとりあえず読み込むんです。資料を表示して眺めると、十分あるし描いておこうか

### 7 ROUTINES

1. 仕事部屋は地下室
2. 「名称未設定」をつくらない
3. 区切りの悪いところで作業を止める
4. 三食自炊
5. 適度に筋トレ
6. よく寝る
7. 常にアンテナを張る

なってその十分で少し進む。戻ってきた時すぐ仕事を始められるのですごく調子がいいです。

**ROUTINE4：三食自炊**

丁寧な暮らしとかではなく、ただ料理が好きなだけです。高校生の時も自分で作っていました。塩麹は便利ですよ！自分で好きなだけ作るのが趣味ですね。子どものお弁当も作っています。料理ができると妻の仕事を一個減らせるので、夫婦関係が円満になります。

**ROUTINE5：適度に筋トレ**

三十歳過ぎたあたりから筋肉は衰えてきて、主にインナーマッスルがなくなります。特に下半身。内転筋とか足の内側を支えている筋肉は、内臓を支えたり血流を促進させているんですね。これが衰えてくると脳に血が回らなくなってモチベーションが落ちがち。一時、モチベーションが上がらなくて困った時期がありましたが、インナーマッスルを鍛えたら描けるようになった。最低でもプランクはちゃんとやるようにしています。

**ROUTINE6：よく寝る**

睡眠時間が足りないと仕事にならない。ちゃんと寝たほうが仕事のクオリティが上がるので寝られる時は寝るようにしています。

**ROUTINE7：常にアンテナを張る**

背景屋はあらゆるものに興味がないといけない。アンテナを張っておくと知らない情報が手に入るので、一歩抜きん出られます。常にアンテナを張り、行った先々で情報収集するようにします。

## 割り切る

「吉田誠治作品集&パース徹底テクニック」より、この五ヵ条は普段意識してることではあります。画集に載っていると様になるなって思ったので入れています（笑）。

**1．とにかく楽しく描く**

**2．絵に間違いはない**

**3．「恥ずかしい」は正義**

**4．真似から学ぶ**

**5．ときには休む**

絵に限らず、楽しくないと続かないので楽しさをベースにすることが一番大事。辛くなったらやめていい。

そして絵に間違いはない。もちろん間違いはあるんです。パースの正確な絵が描きたい時にパースが間違っていたらダメですね。でもパースが不正確でもいい絵であれば、間違っていてもいい、パースって違和感がなければいい。正確かどうかは正直どうでもよくて、違和感がなければなんでもいいと思います。

それと同じで、リアルでなくていい絵もあるし、色が間違っていてもいい絵もある。間違いっていうのは目標設定次第で発生するものだから、描きたいものがあったら目標を変えてしまえばいいんです。何か描いている時にこれは間違い！と言っちゃうのが一番間違いだと思っています。

**――「恥ずかしい」は正義について。**

みんなバカにしますが、恥ずかしいものをやるのが一番ウケるんです。好きなマンガの好きなキャラクターの好きなところを話すのって

恥ずかしくないですか？自分のすごく好きなものを他人に知られるのってすごく恥ずかしいと思う。でもそれを絵にすることで、一番伝えたいことが伝わるんですね。絵に限らずなんでもそうだと思います。みんな、それを否定されるともう嫌って気持ちがあって、ついつい恥ずかしいから逃げちゃうんです。でも恥ずかしさから逃げずに真っ正面から取り組んで、恥ずかしいものを「見てください！」ってやるとウケるんです。見ている人と共有することで、初めて何か伝わるメッセージがあると思う。恥ずかしい感情から逃げていると当たり障りない表現で終わっちゃうので、恥ずかしいものをドンッと出してしまうと逆に楽しんでもらえる。

**——いっそ背景を描かなくてもいい？**

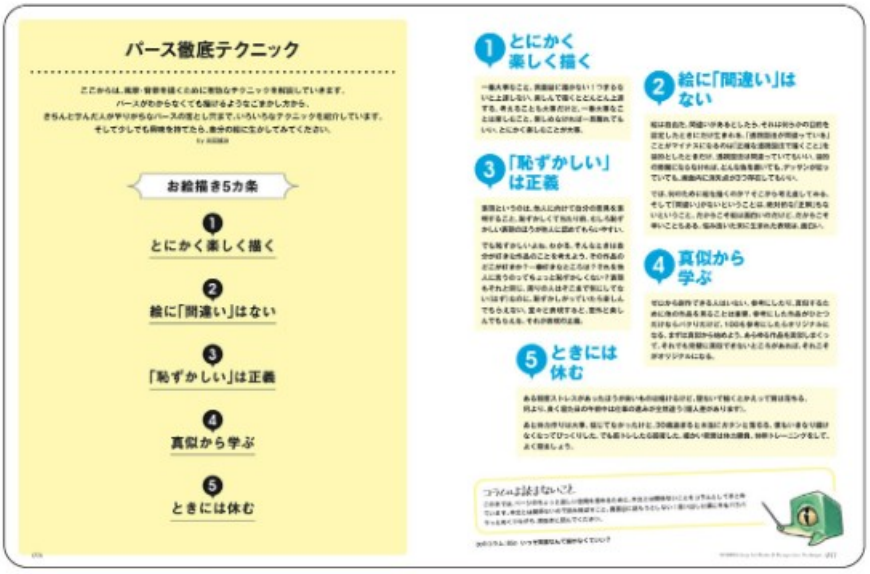
背景を描かなくても伝わるなら描かなくていいと思っている。いかに背景を描かずに済ますかのほうが大事だと思う。自然物を描いておけば、パースは適当に誤魔化せるし見る人も違和感を覚えにくいです。窓枠の線を一本入れるだけで、それっぽく見えるようになったりするので。

**——白飛びは正義!?誤魔化しについて。**

うまいこと飛ばせたり、手前の前景で隠れていても伝わればいい。どこを見せたいのか、構図をうまく工夫することで机とか全然描かなくても大丈夫になります。

**——割り切るとは？**

ハードルを下げるってことです。みんなハードルを上げすぎなんです。苦労して描いても楽しくないし、絵を見る人はそこまで求めてな




『吉田誠治作品集＆パース徹底テクニック』より、「お絵かき5カ条」

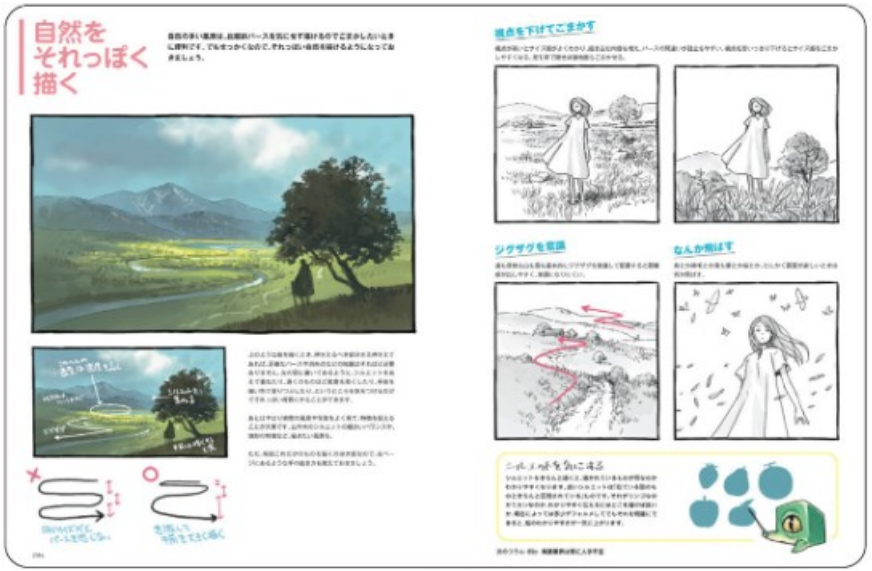
いよ。特に背景を描く時って気負いがち、正解を探しちゃう。だけど一回好きに描いてほしい。まず好きに、間違っていてもいいから描いて、描いていくうちにだんだん正解が見えてくる。下手でいいから仕上げて次に向かう、を繰り返していると、だんだんうまくなってくる。

**——今ある選択肢で判断する、とは？**

僕、二十歳の時に二つのルールを決めています。一つ目は、ノータイムで判断する。悩むような時でも決断は早くすることにしています。二つ目は、その時決めたことをあとになって後悔しない。選択肢があった場合、その時の情報でどっちを選んでいいかわからない時は決めようがないんですよ。あとからこうしとけばよかった、と思ってもそれはそういうものであって、その時、その情報で選んだ以上はその時の判断を後悔しても何も得しない。まずノータイムで判断します。悩んだってことはどっちでも大して変わらないってことなので。

**——仕事を断るといい仕事が入ってくるというのはどういうことですか？**

仕事を断ると次にもっといい仕事がくるんですよ。僕のジンクスなんですけど、断れば断るほどいい仕事がくるので、これはさすがに断れない！となった時に初めて受ける。逆に周りで安い仕事を受けた人には後悔してる人が多い。受けた以上は納得して受けてほしいなって。この仕事を断ったら次の仕事がこないかもしれない、と思うかもしれないですが、意外とくるよ。仕事を受けると不思議と次の仕事はこないんですが、断るともっといい仕事がくるんです。これは僕のジンクスですね。




「吉田誠治作品集＆パース徹底テクニック」より、「自然をそれっぽく描く」

# Q&A

**Q** 絵を描くために大事なことは目が肥えていることが九割、描いたことがあるかの一割で技術はそこまで重要じゃない、とおっしゃっていましたが目を肥やすにはどんな勉強がおすすめですか？

**A** 自分が好きなものをたくさん見るといいと思います。人間、興味のあるものでないとそこまで分析しないと思うんですよ。興味のあるものを調べていくと、いつか知識がつながる時があるんですね。そうなるとそこからは覚え放題なんです。知識があるかどうかがすべてだと僕は思っているので。調べたことがないと、いくら描いてもちゃんと描けるようにはならないです。

**Q** いいものを判別するための目はどう鍛えればいいんでしょう。

**A** とにかく数をこなすことですね。大学時代、年間二五〇本、四年間で一〇〇〇本くらい映画を見たんですが、人の倍見ればストックも倍になり、レベルも高まります。これがいいよっていう判断がはっきりできるようになります。センスっていうのは数ですね。数を経験しないとセンスは積めないです。

**Q** ライティングとか画面構成などに勉強になりそうな作品はありますか。

**A** ヒッチコックが好きだけどさすがにちょっと古いので、デヴィッド・フィンチャーかな。スタンリー・キューブリックや、「犬神家の一族」の市川崑。市川崑は素晴らしい。

**Q** よく人間が嫌いとおっしゃっていますが、そんな先生が奥様と結婚したいと思った決め手はなんだったんでしょうか。

**A** 僕、恋愛というものがあまり馴染まなくて六つ年下の奥さんとは幼馴染、最初から夫婦みたいな感じで。奥さんは非常に頭が良くて、僕の描いている絵の半分以上は奥さんのアイデアだったりします。なので共同ペンネームみたいなところはありますね。創作のチャンネルが合うし、けっこう難しい話に付き合ってくれる。よく酒を飲みながら、難しい観念的な話とかしています。向こうは僕のことをもっと裏がある人だと思っていたらしいですが。

**Q** 背景のお仕事と自分の創作に割く時間の割合、収入の割合を教えてください。

**A** 背景グラフィックのお仕事はもはやほとんどしていません。二〇一九年くらいまでは背景での収入が一〇〇万くらいありましたが、去年は数件。イラストレーターとしての仕事がけっこうあるんですが、これも趣味の絵を本にしているので正直分けられない。去年は趣味の絵を全然描けていないので、描いている絵は一〇〇%仕事でした。同人とそれ以外の収入に分けた場合、今は半々くらいです。同人誌は毎年一万部くらいコンスタントに売れているので。去年は同人：仕事：出版が1：1：2でしたね。

**Q** 背景オンリーのイラストは平均どのくらいの時間で完成させていますか。

**A** 二時間〜二十時間。背景の密度によります。

かわいくしていくっていうのは、もうメイクなんですよ。
メイクをしてる状態で描く場合も、
もっとすっぴんを意識してあげると、表現の幅が広がります。

# 青十紅

青十紅さんは、女性特有の視点で捉えたメイクで、魅力ある女性を描くことを得意としています。「みけんねこ」のLINEスタンプ、ライトノベルの表紙、VTuber、スマホゲームといったイラストの仕事だけではなく、アパレルのデザインも手がけ、自身のブランド「MASCATALE(マスカテイル)」を立ち上げるなど、マルチに活動中です。

## ■青十紅年表

**――二〇一三年にソーシャルゲームイラスト制作の依頼がきますが、最初からSRカードを描かれた?**

ボーカロイドが流行っていて、その辺のデジタルイラストをピクシブに投稿して二位を取った時に、「お仕事しませんか?」っていう連絡がきました。大きなきっかけになると思ったので勇気を出してお受けして、SRカード一枚を一ヵ月かけて初めて描きました。自分はダメだとかできないとか思っていると、本当に一歩も前に進めないので、できないことをやっていかないとできるようにならないと思います。それを体感させてくれたきっかけではあります。

**――これが最初のイラストの仕事ですか?**

最初です。あとは三年間ほど、SRからウルトラレアとか、キャンペーンイラスト、ダウンロードしたら四段階前の進化までがもらえるよ!みたいな短編イラストだとか、そういうものを描いていました。

**――「戦乱のサムライキングダム」は、カードのイラストですね。**

今の私のイラストだと想像できない、ガチガチのイラストですね。私自身をその三年間で育て切ったんですよ。最初の頃はこんなクオリティではなかったんですけど、いろんなものを描かなきゃいけないので、かなり鍛え上げられた。デザイン力と描き込み力と基礎力を底上げして完成されてからは、画力自体はそんなに変わってないかな?って感じです。

**――「恋する」シリーズのイラストは?**

## 青十紅年表

| | |
|---|---|
| | 幼稚園年少時はセーラームーンになりたかった。その後はマンガ家になるのが夢だった |
| | 暗黒学生時代。気ままに描く絵が逃げ場の日々 |
| 2013年 | ソーシャルゲームイラスト制作の依頼がくる(SR)。3年ほど描きまくる |
| 2014年 | 奇跡の絵描きグループとの出会い、コミティア、コミケで同人デビュー |
| | 2016年までラブライブ同人イベントに出続けフライヤーを配りまくる |
| 2015年 | LINEスタンプ「みけんねこ」をリリース。1ヵ月4万DL、1年で20万DL |
| 2017年 | 横浜デジタルアーツ専門学校「イラスト表現」特別講師 |
| | 冬コミでファッションイラスト本を出して手ごたえを感じる |
| 2018年 | 秋色メイクが大バズり。25万いいねを獲得 |
| 2019年 | 青十紅デザインのブランド「MilleGrape」プロジェクト発足 |
| 2020年 | 東京コミュニケーションアート専門学校 特別講義&ゼミ授業 |
| | スターツ出版『きみが明日、この世界から消える前に』カバーイラスト(12刷) |
| 2021年 | デザインメインの仕事が増えてくる |
| | 「MASCATALE」立ち上げ |

『戦乱のサムライキングダム』
猫飛佐助
© Mynet Games Inc.

ひまわりのイラストは、二〇二一年の夏に投稿して、いいね数が八万くらいいったかな。

**――秋コーデと夏の水着イラスト。青十紅さんのイラストは、目力がすごいですよね。**

ファッション本に入っていた「チャイナちゃん」シリーズというのがあって、マイキャラクターが何人かいるんですけど、その中でも代表的な女の子です。この子の四季折々のファッションを楽しむという感じで、お人形さんのようにいろいろ着まわして遊んでいます。

あとはアップのイラストだとガチガチにメイクができるので、すごく好き。「ルリマツリ」はメイキングなんですけど、YouTubeで二十五万回再生いっているので、これで見た方もいらっしゃるんじゃないかと。

「ひまわりと君。」

「チャイナちゃん」シリーズ

「ルリマツリ」

**――二〇一五年、LINEスタンプ「みけんねこ」をリリース。**

二〇一三年、ほぼお金がゼロって状況の時にリリースして、一ヵ月で四万ダウンロードいったので、お金が入って生きながらえました。

**――LINEスタンプはイラストを描かれている人とか、一攫千金を狙っていろんな人が挑戦したんですけど、僕の周りで成功した人を見たことがなくて。難しいと思うんですよね、勝因は何ですか？**

けっこう違うことをやりたがりなので、口に出せないものをスタンプにしてみたりだとか。海外でも使われるスタンプを調べたりして、あまり日本語をバチバチに使わないほうがいいかなと思って半分くらいないものを作りました。海外の方も使っているようです。

みけんねこスタンプ

**――そして冬コミで手応えを感じる。**

オリジナル本も常に二冊ずつ並行してやっていましたね。悩んでいた時にあまりにも時間がなくて、自分が描きやすいものを描いてみようと思ったのが冬コミの「ファッションイラスト本」です。冬コミポスターも「中身いっぱい見せたろ」って思って、わざと三枚並べてます。チャイナちゃんの元祖ですけど、今見るとキャラが違うな。

**――二〇一八年、秋色メイクで大バズり。**

右：『A+B Girls』ポスター　左：『A+B Girls 2019 winter』

秋色メイク 2018

**二十五万いいねを獲得。**

今は十万いいねとか見るようになったんですけど、二〇一八年はあまりなかったんですよね。この時は自分でもびっくりしました。投稿したら、五万人くらいフォロワーが増えたんですよね。

**――青十紅さんのイラストは、勉強になることが多いですね。**

一枚のイラストをガーッと描けないタイプで、五~十枚くらいを同時進行しているんですけど、それでけっこう置くんですよね。ラフの状態で置いたり、その時に「もっとこうしたほうがいいかな」となって、線画を直したりだとか、修正を加えるので、その結果いろんなものが組み込まれたイラストになるみたいな。手の表現で、女の子の性格が変わるのでそこも意識してやってます。

東京コミュニケーションアート専門学校特別講義＆ゼミでのイラスト

秋色メイク 2019

『きみが明日、この世界から消える前に』此見えこ・著／スターツ出版文庫

**ゼミの授業でのイラストについて。この時、どういう感じの授業をされたんですか？**

この子にキャラクター性をつけてあげて、それに合ったメイクアップをしてあげてください、っていう授業をしました。すっぴんの女の子を用意して、三パターンくらい化粧を変えたらどれくらい印象が変わるかっていうのを解説するんです。ちょっとキリッとした女の子にしたかったら、どんなアイラインを入れるだとか、リップをちょっとオーバーリップめにプルプルにすると、それだけで色気が出るよ、とか。

**——ほかのイラストの授業でないですよね。メイクによって印象が変えられるよってこと？**

たとえば目のアイラインを引く部分って、あまり意識しないと思うんですけど、太く描くとかわいいんですよ。それって、アイメイクしている状態を描いてること。一本の線で描いた上から、さらにアイラインを太くしていく。かわいくしていくっていうのは、もうメイクなんですよ。みんなメイクをしている状態って描いてると思うんだけど。もっとすっぴんを意識してあげると、表現の幅が広がりますよっていう感じで、アイラインも変えてみようねとか、二重の幅も変えてみようねとか。

**——なるほど。では本当に、完全にすっぴんを描いてメイクしていってるんですね。**

すっぴんをまずそれぞれ変えることが大事なんですよ。みんな目の形やら、コンプレックス的なものを抱えていて、そのコンプレックスを解消したり、そこを生かすメイクをしていくっていうのが基本です。まぶたがけっこう重めでそこを補うようにアイホールのメイクを入れて、まん丸っぽく目を見せるってメイクをしているところなんか、そういうコンプレックスがあるという設定にしています。

まつげも、目の形を補うようなまつげの形にすることもありますね。みんな違うカラーコンタクトをしているって設定もあります。瞳の形も違うんですけど。

**——二〇二〇年、書籍「きみが明日、この世界から消える前に」のカバーイラストについて。十二刷りはすごいです。**

TikTokでバズったらしいです。此見えこさんの初書籍というのもありまして。私、学生の女の子を描く時は決まっているタッチがあって、それがこのカバーイラストと「恋する」シリーズなんですよ。学生を描

く時はパチパチな感じにならないように、線画だけでかわいく表現できるような、ちょっとマンガタッチの絵で仕立てるようにしてますね。

## 仕事術

**――「戦乱のサムライキングダム」の時から画力がすごいですが、ひたすら描いたのでしょうか？**

自分と戦っていた、じゃないですけど。自分の絵を良くするもの、目を肥やすこと、自分にとって何がいいものなのかを理解するのが大事です。自分がいいと思うものが明確に見えるゴールがないと、それに向かって走ることもできない。どれくらいこれから走ればいいとか、どのペースがいいとか、全然わからないんですよ。だから、自分の中の「好き」ですっごい固めています。好きなものを吸収するのがおすすめかもしれない。私も好きなものを一生取り込んでいきます。

**――今までの経験で、特に制作に役立っていることは？**

暗黒学生時代にコスプレをしていたんです。写真も自分で撮ったので、それが全部イラストにつながっている気はしますね。カメラの構図やどう画角に納めたらきれいに写るかとか、役立っています。写真を編集して何のどこを見せたいから、どの部分を暗くして明るくするとか、見せたいところをシャープに見せ、ほかをぼかしたりしていました。画として必然的にどこを注目させたらいいかを明確にするんです。

majo セットアップ NAVYキービジュアル

**――ご自身のブランド「MASCATALE」の洋服のキービジュアルも端を少し暗く落としてあったり、焦点をぼかして動かしたり。**

よく「写真味がある」って言われますが、その影響だと思います。私みたいな写真っぽい表現のイラストを描きたいっていう人は、写真を撮るのがおすすめです。

**――メイクのイラストは、どういう感じであのタッチに至ったのですか？**

私はアイメイクがないと、すごいくすんじゃうんですよ。実際のメイクもファンデを塗っただけだと色味がなくて顔が死者みたいになる。なので、血色を良くしていく意味合いで色を入れてました。

## 7 ROUTINES

### ROUTINE 1：起きてまずUber Eatsでタピオカドリンクを頼む

絶対二つ頼むんです。夜中にお店がやってない時に飲みたくなったら困るじゃないですか。本当に作業が進むのでおすすめです。

### ROUTINE 2：SNSでかわいい男の子と女の子を見て意欲を高める

欲を高めます。「かわいい」の供給というか、吸収は本当に大事です。かわいいを生み出すために吸収しないとやる気が出ない。その子を見た時に今日も生きてるって思えて、かわいさを感じながら私も生きようって思う。イラストとリアルの女の子、両方を見ます。

### ROUTINE 3：絵を描く時は体育座り

体育座りをして顎を乗せるんです。まあまあ、しんどいですよ。コミケの原稿とか詰まってる時はずっとやってるんで膝がガタガタいいます。脚、伸ばせなくなります。クセになってるんですよね。

### ROUTINE 4：ファッションブランドの商品を見すぎないようにする

かわいいのはいいんですけど、デザインの吸収をしすぎると、どうしてもそっちに寄ってっちゃうというか、影響受けすぎてしまうので、できる限り自分の中のものをクリエイティブな部分で出せるようにしてますね。

### ROUTINE 5：『ときメモ』のために仕事をしている

やりたくて仕方ないんですけど、我慢してます。何かのために頑張るっていうのは大事だと思うので、そういうご褒美はあとに用意しておく。お休みの日にカフェへ行くとか、お友達と遊ぶとか、できないんですよ。『ときメモ』ちょっとできるかなってなっちゃうので。でもやっちゃうと絶対徹夜で三、四周しちゃうんですよ。

### ROUTINE 6：休憩はスマホマンガ

買いだめして、さくっと二十分くらいで読みます。基本的には、みなさんご存知の異世界転生もの。たとえば、『ときメモ』の世界に異世界転生したら、ヒロインのライバルの悪役の女の子だったよっていうもの。頑張る女の子の吸収で、いい気分転換になります。

## 7 ROUTINES

1. 起きてまずUberEatsでタピオカドリンクを飲む
2. SNSでかわいい男の子と女の子をみて意欲を高める
3. 絵を描くときは体育座り
4. ファッションブランドの商品を見過ぎないようにする
5. 『ときメモ』のために仕事をしている
6. 休憩はスマホマンガ
7. インプット！インプット！インプット！（生活の7割がインプット）

**ROUTINE 7：インプット！インプット！インプット！（生活の七割がインプット）**

SNSを見たりマンガを読んだり、本当にかわいいもの、良いと思うものの吸収をずっとしてますね。多分そうすることが好きで気持ち的に楽にインプットしてるというか、インプット生活が好きなんです。無意識で、あれもこれも全部インプットっていう感じですね。

## ■ 二足のわらじ

**――立ち上げられたファッションブランド「MASCATALE」の初商品をご紹介お願いします。**

メインアイテムは、魔女のセットアップです。もともと「MASCATALE」が、「魔法の物語」というコンセプトや意味合いがあるので、メインの服は、魔女のローブっぽいのがいいなっていうのが始まり。だんだんアレンジしていって、最初はコンビネゾンで上下くっついてる洋服とかも考案してたんですけど、着回しができたほうがいいと思って分断したり、片方ずつでもデザインが立つように調整したりして、完成したのがこの洋服です。

**――最初の頃のデザインはちょっとずつ違いますもんね。**

ちょっとずつ違うのを出して微調整をするというか、比べないとわからなくて、一個一個一ミリ単位の部分で違うものを絞っています。何でも並べてみて、どっちがいいかを必ず検討して、どんどんどんどん絞っていくっていうのをやってます。

**――「MASCATALE」の場合は、服のデザインもしながらイラストも**

majo デザイン画

一輪のピアス＆イヤリング

チャイナリブタートルトレーナーイラスト

**こうやって描かれているわけですが、デザインに重心が傾いてしまったり、イラストがおろそかになったりすることはありますか？**

イラストは手を抜けなくなったというか、私の今の実力じゃ表現できるものも限られてるって突きつけられた気がしました。ファッションをリアルにやることによって、お洋服のイラストでみなさんに伝えたいものもあるし、現実においても伝えたいものがあります。どっちもあるので、画力が追いついてないと表現したいものもできないなっていうところで、もっと上に登らなきゃいけないと感じているところですね。お洋服をイラストにするのって難しいんですよ。

**——逆に、服をイラストに描く？**

イラストと現実のお洋服のイメージを、そんなに差がないようにするのってすごく難しくて。イラスト単体でいうと、けっこうごちゃごちゃに描いたほうがいいとか、情報量が多いほうが見栄えがいいじゃないですか。シワとか多めに描いたほうがイラストとしては映えることがあると思うんですけど。でも、それをやると、ちょっとお洋服の印象が変わっちゃうんですよ。なので、そういう方法ではなくて、違う表現の幅を広げなければいけない。画を完成させつつ、でも服は塗り込みすぎず、現実に寄せつつってなると、どこかでバランスを調整しなきゃいけなくて、そこの表現力が私にはまだ足りてない。

**——逆に、洋服の仕事をし始めて、イラストで気づく部分とか、それこそ足りないと思っていた部分がパワーアップしたところがありますか？ 二足のわらじでプラスになっていることは多い？**

好きな色とか、表現したい色は増えましたし、ためにしかなってないなと思ってます。やっぱり大変なことは多いですけど、何か意味のあることはだいたい面倒臭いっていう名言がありますよね。何かあるたびにしんどいですけど、やりきった時の達成感というか自分自身に感じる成長っていうのはすごく財産になるなと思います。

チェック組み合わせ
サロペットデザイン画

# Q&A

**Q** 青十紅さんといえば秋色メイクですが、化粧品への展開などは考えているのでしょうか？

**A** 新しいものをやるには莫大な時間と、人とお金が必要になります。だから、一個一個を固めていって、ちゃんと安定させなきゃいけないなと思っていて、その中でどんどん新しく挑戦していきたいと思っています。その一つがアクセサリーの展開でもあったので、化粧品とか、ランジェリーとかも今後やりたいです。

**Q** 服のデザインを考えてから、どの女の子に似合うか考えて絵を描くのか、どの女の子に着せるかを決めてから、似合う服のデザインを考えて絵を描くのか、どちらが先でしょうか。

**A** 考えてから着せるのならば、それに適した女の子を練りに練りまくって描き直しまくってこの子だ！って定めていく場合もあれば、こんな女の子に着せるよって決まったら、その子を先にベースで描いて合う服を練り直して描いてあげるっていうのをやってますね。結局、完成八割くらいまでやっていかないと、バランス的にいいのかっていうのが見えてこないので、できるだけそこまでやって、直して調整して満足のいくバランスに仕立て上げる感じです。

**Q** 趣味程度でハンドメイドをやっているんですけど、青十紅さんが描かれた女の子たちが付けているイヤリングを再現してツイッターにあげたりしてもいいですか？

**A** ハンドメイド、いいですね。販売しちゃうとなんか権利関係がいろいろ出ちゃうから。再現してくれたものに関しては、「再現です」っていうのを書いてくれれば、全然問題ないです。

**Q** 私は服をデザインする時、パンチがあと少し足りないことがよくあります。先生がデザインをする際、何を主軸にして考えるのかを教えてください。

**A** こう言われて、自分の中で瞬に落ちたというか、このパンチって何だろうって私も思ってたんですけど、結局、何かと並べてみないとこっちがパンチあるな、いいなっていうのはわからないから、一案だけ考えようとするとダメなのかなと思います。何個か出してあげて、その中で何があってるかどういう方向性でいこうかみたいな。

「チャイナちゃん」シリーズ

――引き算ってあとからでもできるけれど、足し算とか本当にパンチのあるぶっ飛んだ案とかって、あとから付け足せないように思います。

けっこう思い切りが大事ですよね。一ずつ足していくっていうよりは、十パーンで二引くとかのほうが多分バランスはよくなると思う。主軸って最初に立てるものじゃなくて、どんどん出来上がっていくものだと思うんですよ。引き算する時には、主軸からぶれないように引き算をする。何かテーマがあって描いていたとしても、それが主軸になるかっていうと、また違うというか。やっぱり見てる人に訴えかけたいところっていうのが主軸なのかも。

**40年やってうまくいかなかったら、初めて病みましょう。**
**1〜2年じゃうまくいかないと思って生きれば、**
**何も怖くない。**

# さくしゃ2

和とストリートファッションの折衷をテーマに創作。類のない世界観で人気を集め、キャラクターデザインを中心にライトノベル、ソーシャルゲーム、VTuber、グッズやアパレルのデザインまで幅広く手がけています。ヴィレッジヴァンガードやWEGOとのコラボ展開、雑誌『SS(スモールエス)』の表紙を飾るなど、世界からも注目を浴びています。

## ■さくしゃ2年表

**——京都精華大学の公演で描かれたイラスト。背景がここまでビビッドなのは、珍しくないですか?**

「三色できれいにまとまる」という内容の本で見た配色で描きました。

**——全体的に少ない配色ですね。**

そう思えますか（笑）。基本的には一色でやってます。多くて二色くらい。

**——ファンは女性が多い?**

ファンは女性のほうが多いですね。

**——赤い四角の背景のイラストについて。**

横浜駅西口の壁ですね。エモくて好きなんですよ。四角部分にカッコいい家紋みたいなのを描こうと思ったんですけど、画力が足りなくて、やめて四角になったみたいな。

**——大学では歴史学専攻。中国中世史で隋の運河を調べるうち発狂……隋の運河を調べるとは?**

大学時代、隋の運河建設について資料を比較研究していました。中国史市場には、隋について書かれた資料が何冊もあるんです。そのうちの一冊、後漢書後期のものと資治通鑑（しじつがん）というものの二つを見比べ、隋の運河建設についての文を見つけては引っ張ってきて、この資料ではこう言ってるけど、こっちではそう言っていないとか数ヵ月間やってました。

## さくしゃ2年表

| | |
|---|---|
| 2019年 | 横浜在住 |
| | 歴史学専攻。取り損ねた必修単位、中国中世史で隋の運河を調べるうちに発狂 |
| | 在学中ほとんど描かなかった絵の進路を目指す |
| 2020年 | おばさんに「やめろ」と数時間説得されるも無視 |
| | 絵ではなくデザイン系の専門学校へ。しかしデザインは向いていないと悟る |
| 2021年1月 | 秋葉原駅前で初個展 |
| | 東京、大阪、名古屋のロフトでポップアップショップを展開 |
| | 『さくしゃ2　ファーストイラスト展＆POP UP STORE～OMEDETA2020』 |
| 2月 | 「中華襟ビッグシルエットパーカー」デザインイラスト |
| 4月 | 専門学校を卒業後、フリーランスのイラストレーターに |
| | 雑誌『SS(スモールエス)』表紙イラスト |
| | Virtual Singer『ユプシロン』キャラクターデザイン |
| 6月 | ヴィレッジヴァンガードコラボ |
| 7月 | 最古×最新　京都ノ絵巻　新解釈展 |
| 8月 | WEGO × FREESTYLE CREATION コラボ |
| 2022年現在 | キャラクターデザイン、イラストの仕事も多数 |

左：横浜駅西口の壁を背景にしたイラスト　右：京都精華大学の公演で描いたイラスト

**——どうして急に進路変更したんですか？**

やりたくないことをやりすぎて、ついにやりたくないことがやれなくなってしまう域に達して、これが卒業後も一生続くのは耐えられない！みたいな域まで達して逃げました。「嫌なことから逃げて、好きなことをやらないと死んでしまう！」みたいな命の危機を感じて逃げた結果、絵の道にきたって感じです。

**——二〇二〇年、デザイン系の専門学校へ。デザインは向いていないと悟る。なぜデザイン系の学校へ？**

絵は独学でもできそうって舐めたことを考えていて、独学でできないことを学びたいと思ってデザインの学校に行きました。絵だけだと、幼少期から芸大とかの道を志している人には勝てないと思って、何か芸が欲しいなと思ったんです。デザインをできるようになれば、絵がうまい人に太刀打ちできるんじゃないかと思ったんですけど、デザインに向いていないことがデザインの学校でわかりました。

**——デザインについて、どこで向いていないと思ったのですか？**

デザインが楽しくないって思ったんです。もちろん歴史の隋の運河を調べている時の虚無感と比べたら、圧倒的に楽しかったんですけど、デザインの学校にいながら絵の仕事をもらい始めていて、絵の仕事のほうが楽しいなって思っちゃったんです。そう思うと、寝ても覚めても絵の仕事をして、ツイッターに絵を投稿して。そうやっていると、デザインよりも絵のほうが好きなんだなってわかってきて、デザインの授業にあまり力が入らなくなるって感じです。より好きなものがあったからこそ、デザインに向いていないってなりました。

**——二〇二一年一月、秋葉原駅前で初個展。その後、東京・大阪・名古屋のロフトでポップアップショップを展開。なぜこのタイミングで個展を開かれたのですか？**

エージェントさんが一人ついてまして、いろいろと手配をしてくれました。私はよくわからないまま、「個展を開きましょう」と言われて。「ポップアップショップを開きましょう」と言われてどこかな？と思っていたら一等地を押さえてくれて。「ロフトの東京・大阪・名古屋で」と言われてって感じです。

**——イラストの始まりはいつだったんですか？**

二〇一九年の冬ですね。発狂したあとぐらいの頃によくつるんでいた子と進路で仲違いしまして、そこから意地でも堅い職に就くその子より稼いでやろうっていう熱意で、やる気スイッチが入りました。ツイッターメインで投稿する頻度を上げて、多い時は、週二〜三で一枚あげてました。

**——バーチャルシンガー「ユプシロン」のキャラクターデザイン、そして雑誌『SS（スモールエス）』表紙イラスト。（ユプシロンについて）どんなやりとりがあってこのデザインが出てきたんですか？**

あんまり思い出せないですね。前のことすぎて。怒涛だったので。

**——ユプシロンくんかわいいですね！**

腕についている紐は、3Dにした時に大丈夫なように実際に紐を切ってペットボトルにくっつけ、三面に起こした時に間違いがないようにと計算しました。なんだかんだ、初めての三面図だったので、どう描いたらいいんだろうっていうところでけっこう大変でした。

【ユプシロン】
2020年4月にデビューしたVirtual Singer。性別・年齢・正解の"概念"がない。自身で作詞作曲をしたオリジナル曲をリリースしたり、歌ってみたを投稿しながら、YouTubeをメインに活動。事務所無所属ながらデビュー1年でYouTubeチャンネル登録者数は30,000人を超え、クラファンを成功させて3D化した。
Twitter：https://twitter.com/yupsilon_
YouTube：https://youtube.com/c/Yupsilon
© ユプシロン

**——六月、ヴィレッジヴァンガードコラボ。満足いく出来になりましたか？**

満足ですね。大満足です。

**——七月、ピクシブ主催のイベント「最古×最新 京都ノ絵巻 新解釈展」。**

これはすごい頭を悩ませて描きました。「新解釈」ってことだったので、現存する解釈の中で比較的新しい鳥獣戯画についての解釈をしている本を探して読んだ上で、私なりに解釈して描いた絵になります。歴史学を勉強していたので、ほかのイラストレーターさんとは違った切り口で解釈してみようかなと思って描きました。

**——解釈の説明をお願いします。**

これはうさぎの明恵上人（みょうえしょうにん）です。「明恵上人が鳥獣戯画を描いてくれと依頼したんじゃないか」という設定で描いてます。明恵上人がカエルのお釈迦と相撲をとって、すっ飛ばされたあとの絵ですね。男は明恵上人のイメージ。うさぎが明恵上人でカエルがお釈迦様という説です。

そもそも鳥獣戯画っていうのは、平安時代の仏の絵とか、密教の絵画と一緒で、墨の主線を主体とした「白描画」っていう絵なんですね。鳥獣戯画が描かれた時代であろう時期に流行った絵が、仏教の密教画

「さくしゃ2×ヴィレッジヴァンガード」
コラボグッズ用イラスト

右上：「最古×最新 京都ノ絵巻 新解釈展 by pixiv WAEN GALLERY」新訳：「鳥獣人物戯画」展 展示イラスト
右下：WEGO×FREESTYLE CREATION　左：VTuber「弐ト」キャラクターデザイン

みたいな宗教の絵で、鳥獣戯画もその宗教の絵の特徴をもっているところから、鳥獣戯画は宗教画なんじゃないかって説があって。鳥獣戯画は言葉書きがないんですよね。出ている動物が仏教と関係の深い動物だったりとか、お釈迦様の生涯を表現した絵巻とオマージュみたいなものが鳥獣戯画にあったりする。それだけお釈迦様とか、仏教とかなり密接に関係した絵じゃないかといわれてます。つまり、鳥獣戯画は仏教の絵なんじゃないか。その仏教の絵を依頼したのが明恵上人じゃないか、と。明恵上人は、憧れのお釈迦様と相撲をとっているらしいです。

**——八月、WEGO×フリースタイル。このデザインはどうされたんですか？**

知り合いのデザイナーさんに発注させていただきました。私の絵だけでは、売れないと思ったからです。アパレルに私の一枚絵だけを載せるのはどうかなと。しかし、デザインの専門学校に行ったからこそ、デザイナーの凄さを知ってるので、デザイナーに任せたほうがもっといいものができると思ったのでお任せしました。

**——九月、多数のキャラクターデザインを行なう。VTuber「弐ト」はデザイン画がありますが、こういう感じでデザインされてるんですね。**

今回は、アクセサリーラインがあったので苦戦しました。

**——紋章とかは、ご自身で描かれました？**

いただいたイメージで「紋章っぽいのがほしい」って言われたので。デザイナーに頼みたい！って思いながら、デザインを学んでいた身としてこれくらいできるはずだって頭を悩ませながら描きました。

**――この時は服のイメージとかあったんですか?**

あらかじめ、こんなイメージでって言われてました。それで、複数案出したんですけど、最初に出したのが気に入ってもらえたので、ブラッシュアップしてこうなりました。

## ■仕事術

**――つい、ちょこちょこ手直ししてしまい、なかなか完成しない場合など、どのようにして終わりを見つけていますか?**

満足するまで描いてます。でも、あるところでこれはどうにもならないってなるところがくるんですね。背景を描いてちょこちょこ直していくんですけど、今の実力ではこの背景しか描けない、みたいな実力の限界までいったら、諦めて出してます。納得いかなかったら、出さずに全部消します。この前、一枚絵を描くのに一ヵ月かけたんですけど、二、三週間で描いたものをいったん全部消して、残りの一週間で描いて出しました。限界まで描く。

**――小物はどうすればうまくなりますか?**

毎日オシャレな小物を見ることですね。「私の資料館」っていう、もう一個のアカウントがあるんですけど、そこら辺を見ると、さくしゃ2の引き出しの少なさがわかる。その頃は何も知らなかったから描けなかったんで、二〇一九年の冬あたりから一日最低一時間はピンタレストを見ながら、小物や服のインプットを続けました。二年くらいする頃には、ポンポン出てきましたね。たくさん見るに限ります。

**――インプットとアウトプットの比率は?**

アウトプットはインプット十に対して一あるかないかです。流して見ちゃうと頭に入ってこないので感動しながら見る。

**――中国史を学んでいたのに、なぜコンセプトを和とストリートの折衷にしたのですか?**

もともと和が好きだったのはあるんですけど、和と中国ってだいたい似てるんですね。完全な和とか、完全な中華って難しくて、私もなあなあで描いてます。だから、和風なイメージで描いてますが、この前の仕事で和風と言われて和風を描いたら、ちょっと中華すぎないかと指摘されたので難しいです。ターゲットを日本人にしているので、和風のものを多めに取り入れて私の作風としています。もしターゲットが中国人だったら、中華になっていました。

**――和風とストリートの使い分けはどのようにしていますか?**

和風が二~三割で、ストリートが七~八割です。デザインとしてはストリートのほうが好きなので、ストリートメインに、スパイスとして和風を混ぜてる感じです。だから、ストリートが多めです。完全にストリートになってしまうと、別のストリートのイラストレーターにとって食われるので、逆も然りで。うまい塩梅で描いてます。

**――色彩センスを磨くには、どうすればいいですか?**

私も色彩センスがなくて毎回色はまとまらないし、これはひどいって言いながら趣味絵を描いてます。仕事の絵は、あらかじめキャラクターのデザインがあったりとか、配色の本を読んだりして、きれいなものになるように努めてます。この前、友達にすすめられたのは「カラー別配色デザインブック」。けれど、そういうのを抜きにして私は基本一

色しか使わないので、白と黒と一色みたいな感じで。色を使ってないからまとまっているように見えるんだと思います。色は私の課題です。

**――線画から描かれますか？**

大ラフを描いて決めてから線画を描いて、その大ラフに沿って色を塗っていく感じです。

**――短期間で努力をされたと思うのですが、どんなことを意識して練習して今に至りましたか？**

うまくて流行っている絵を、ひたすら真似していただけですね。ただ、それだけ。月のほとんどをツイッターで人気の絵師さんの絵柄とかを真似することだけに割いて、それからクロッキー。基礎画力を慣らすみたいな。デッサンにかけるだけの脳みそがなく、本業を疎かにしない程度の脳みそその量でできる範囲のことをやってました。

**――そんなに絵が好きなのに、なぜ大学の頃は落描きしかしなかったのですか。**

絵も好きだけど、理性は勉強をしなければいけないと思っていたので、勉強をすごい頑張っていました。だから絵が描けなかったんです。せっかく歴史を勉強する大学に入ったので、歴史を勉強したかった。それが大学三年になって限界を迎えて、好きじゃないことを頑張ることが、三年過ぎたあたりでとうとう無理になってきた、みたいな感じです。三年くらいまでは、勉強も簡単ですし、最初のほうは、絵を描かなくても大丈夫だったんです。

**――進路を決める時は、イラスト業界がまだ今のようには盛り上がってない頃でしたか？**

なりかけでしたね。おそらく、今でいう米津玄師さんみたいな人がニコニコ動画でやっている時代です。あそこの人たちが巻き起こしたブームで触発されたあたりの世代だと思っています。

**――テーマは思いつきで決めるのか、ほかのものからか、どちらですか？**

ほかのものからですね。だいたいはピンタレスト見ながら、目についたいいものから派生して描いてます。この間は、オシャレなビニール袋を見て、これをマフラーみたいにしたら面白そうだなと思いました。

**――立ち絵のキャンバスサイズと解像度は？**

普段はA4の350dpiで描いてます。ネットにあげるにしてはデカいくらいです。ネットにあげる用に描いているのではなく、私の場合は、二次利用を見込んで描いているので大きいです。

**――ポーズはどう決めていますか？**

『コードギアス Genesic Re;CODE』アーサー・ホームズ

©SUNRISE/PROJECT G-GEASS Character Design ©2006-2021 CLAMP・ST
©SUNRISE/PROJECT L-GEASS Character Design ©2006-2017 CLAMP・ST
©SUNRISE／PROJECT GEASS Character Design
©2006-2008 CLAMP・ST ©SUNRISE／PROJECT G-AKITO Character Design
©2006-2011 CLAMP・ST©SUNRISE/PROJECT L-GEASS Character Design ©2006-2018 CLAMP・ST

まず頭の中に浮かんだポーズを描きます。もしそれで浮かばなければ、次にネットで資料を見るか、もしくは頭の中で浮かんだポーズに近いポーズをフィギュアにさせて撮ります。手や足は、実際に自分の手や足を撮ったりしてます。

**――独特な手の描き方について。**

男の子は髪の毛が短いので、女の子に比べると動きがつけにくいんですね。あとスカートとか、長くてフリフリしたものも使えない。動きを表現するのが難しいので、どうしても手とか表情に託してしまうんですね。女の子の髪の毛とかで表現する動きを手の表現でまかなおうとしています。だから、独特な手の描き方になってます。

**――継続して仕事をもらう秘訣などはありますか?**

納期を守る。遅刻するにしてもわかった時点で連絡する。した仕事については継続してもらえることが多いです。報連相は大事です。

## 7 ROUTINES

**ROUTINE 1 : 家から出ない日も身だしなみを整える**

高校生くらいからずっと続けてます。シャキッとするというか、家から出られない日でも身だしなみを整えるとやる気が出るんです。

**ROUTINE 2 : 寝転がったままアニメを見る**

布団に寝転がったままアニメを見ています。流し見で音を聞いているくらい。大学時代から朝の五時半に起きて帰宅が夜十一時とか、そのせいで睡眠時間が圧倒的に足りない。一週間の平均睡眠時間が四〜五時間とかで、少しでも起き上がる時間を減らしたくて、バカだって思いながら極限までした結果がこれです。

**ROUTINE 3 : 始業前のアイスコーヒー**

スイッチを入れるためです。大学時代からのルーティンです。

**ROUTINE 4 : 友人と作業通話**

友達と毎日作業通話してます。

**ROUTINE 5 : 三十分から一時間に一回は簡単なストレッチ**

忙しくてストレッチができなくなっちゃってるんですけど、それでも二時間に一回は動いたりしてますね。あと一日二回散歩に行く。

**ROUTINE 6 : 夕方に散歩**

夕方に一度リフレッシュします。この散歩を怠ると途端に病みます。やっぱり日照時間が足りないんですかね。日を浴びるだけではなく、浴びた上で運動するのが大事みたいで、これを疎かにすると、翌日以降のコンディションがガタ落ちす

### 7 ROUTINES

1. 家から出ない日も身だしなみを整える
2. 寝転がったままアニメを見る
3. 始業前のアイスコーヒー
4. 友人と作業通話
5. 30分から1時間に1回は簡単なストレッチ
6. 夕方に散歩
7. シャワーを浴びながらソシャゲの周回

るので大事ですね。どれだけ短くても十五分とか、長くて一時間くらい歩いて頭をスッキリさせながら、日を浴びながら、仕事のことをずっと考えてます。

**ROUTINE 7：シャワーを浴びながらソシャゲの周回**

シャワーだけでも時間が三十分くらいかかるので、ソシャゲの周回をピッと自動周回してます。湯船に浸かる時間はないです。

## ■イラストとデザイン

**——専門学校でデザインを学んで一番生かされてる点はなんですか？**

デザインが向いていないからこそ、デザインを専門としている人にデザインを任せるのが一番早く、一番美しく、一番かっこよく仕上がるっていうところを学べた点ですね。

デザイナーさんの知り合いをつくることで、デザイナーさんが何を求めてるかもわかるようになりましたし、人見知りするので知らない人でも、このデザイナーさんだからお友達になっておきたいって気持ちになるようになった。思想に影響を与えられました。

**——WEGOコラボのほかに、デザイナーさんに依頼したものは？**

画集ですね。表紙のデザインを別の方に依頼したり、ポストカードのデザインをまた別の方に依頼したりしました。デザイナーのお友達がほしいなって、そこにモチベがありますね。

**——それはデザインが大事だと思っているからですか？**

私の一枚絵ではなく、私のイラストを使ってデザインをしてほしいっていうのがあって、料理でいう食材みたいな感じ。デザイナーさんがシェフ。最低限イラストを残しておいてほしいですが、最悪イラストがよくわからなくなっていてもデザインとしてかっこよければ、そっちのほうがいいと私は思ってます。

**——デザインを学ばれてるから、ほかのイラストレーターさんとは違ったデザインへの想いがありますね。**

学校に矯正された、みたいなところはあります。ここはあくまでデザインの学校だから、イラストを大事にするのも大事だけれど、デザインをかっこよく見せるのも大事なんだって言ってまして、確かにと。イラストばっかり描いてきたから、イラストがこの世界の中心みたいな感じでいましたけど、イラストが調理されることもあるんだなと、そういう考えになりました。

**——お仕事の媒体がいろいろあると思いますが、それによってデザイナーさんを変えたりしていますか？**

「このデザインだからこの人にしたい！」っていうのはないです。なんなら全部同じデザイナーさんでもいいですし、全部違うデザイナーさんでもよい。デザイナーさんと仲良くなりたいというのが根底にあるので、やったことがないデザイナーさんとお仕事ができればという思いだけです。自分にとって必ずプラスになると思ってます。

## ■将来について

ポケモンに携わりたいです。ポケモンの仕事に抜擢してほしい。それだけポケモンは、私の人生に影響を与えているコンテンツです。

# Q&A

**Q 北京大学に留学なされた際に一番思い出になったこと、自分の身になったことを教えてください。**

**A** 北京大学は印象深過ぎてやばかったです。一番身になったのは、いろんな人とコミュニケーションを取るのが怖くなくなったこと。日本語が通じないところでコミュニケーションを取らないといけない状況を体験すると、日本語が通じるところでコミュニケーションを取ることが容易になります。二〇一九年から、あらゆるチャンスにチャレンジしてきたつもりなんですが、それは北京大学に留学したからだと思います。その頃から、いろんなことに挑戦してみようっていう気になりました。

**Q キャラの表情を描いている時、自分も同じ表情になりますか?**

**A** なってると思います。全く同じような顔になっているわけではないと思いますけど、多少口角が上がったりはしてると思います。

**Q 生まれ変われたら、どんな時代にどんな絵を描きたいですか?**

**A** 今が一番です!

**Q 絵を描いている時に、一番楽しい部分はどこですか?**

**A** 一番つらいのは髪です。髪の毛が一番嫌いです。一番楽しいのは手かな。手はサラサラ描けるので。でも、面倒くさくもあります。

**Q 美大に入るなら何学部がいいですか?**

**A** 多分デザインに入るだろうな。脳みそがデザインな感じなんですよね。デザイナーに向いてないですけど、嗜好的にはデザイナーというか、物を作って発表して自分の独りよがりではなく、世の中の需要に沿った作品を作りたい思想なのでデザインが近いですね。

**Q 絵を描く時に聞くのはボカロが中心? どんな曲を聞きますか?**

**A** ボカロが中心ですね。ボカロばっかりです。NoBoxのよく聞かれてるトップ一〇〇みたいなのサビ再生ループとかしてます。

**Q おすすめの本やマンガはありますか?**

**A** 最近『キングダム』が最強だなって思ってます。『キングダム』を読むと闘争心が掻き立てられるというか、デッカい夢に対してぶつかっていくみたいな。騙されたと思って、『キングダム』を読みましょう。それから『進撃の巨人』。『進撃の巨人』のいいところは、主人公が最後まで自分の思想を曲げないところ。あそこ熱いですね。あとジョジョの奇妙な冒険』シリーズ。熱いマンガが好きです。

**Q スランプの時期はありましたか? どう乗り越えましたか?**

**A** ありましたし、今もスランプです。ただ短期的に見ると病むので、長期的に見てます。四十年後に成功すればいいやと思って生きてるので、一~二年でうまくいかなくて病むのは違うと思っています。四十年やってうまくいかなかったら、初めて病みましょう。一~二年じゃうまくいかないと思って生きれば、何も怖くないです。

雑誌『SS(スモールエス)』表紙イラスト

武道の教えで「守破離」とあって、
まずは学ぶこと、それに倣って自分の型に落とし込むこと、
そこにオリジナリティを足して
自分の作品を一から作ること。

# ななかぐら／カグラナナ

ななかぐらさんはVTuberのキャラクターデザインや、ライトノベル挿画などを中心に手がけるイラストレーター。代表作として、VTuber百鬼あやめ、冬守しずくのキャラクターデザイン、ライトノベル『何度でも何度でも懲りずに、君を好きになるラブコメ』挿画などがあります。また、V artistカグラナナとして、TVアニメ「探偵はもう、死んでいる。」ED歌唱を担当を担当するなど活躍されています。

## ■ ななかぐら年表

**――幼少期の将来の夢は声優。今でもそういうお仕事はしてみたいですか？**

機会があればやってみたいですね。

**――芸能事務所のオーディションにも合格したのに、少林寺拳法に打ち込んでいたため断念したんですね。**

私のアニメ好きを知っていた親が、オーディションに応募していてこの日にここに行きなって言われて。当時、少林寺拳法の夏合宿で忙しかったのと、合格したのが総合的な芸能事務所でどちらかというとタレント系で、私のやりたいことに特化していなくて。やっぱりやめますってやめました。

**――大学進学後、英語とスペイン語を学びながら別の武道を始めた。**

まだメジャーではないんですけど、躰道（たいどう）という武道がありまして。少林寺拳法は型を意識したものですが、躰道は型にとらわれずアクロ

初めてのイラスト

## ななかぐら年表

| | |
|---|---|
| | 千葉県に生まれる |
| | 『家庭教師ヒットマンREBORN!』にハマりオタク化。将来の夢は声優 |
| | 親が勝手に履歴書を送り芸能事務所オーディションを受け、合格 |
| | 少林寺拳法に打ち込んでいたため所属を断念 |
| | 全国大会入賞で引退 |
| | 語学系の大学へ進学後、英語とスペイン語を学びながら別の武道を始める |
| | 週6のみっちり練習に対し週1のバイトで極貧生活 |
| 2015年 | 武道の練習が落ち着いてきた頃、艦これにどハマり絵を描いてみようと友達から貰ったペンタブでデジタルイラストに手を出す |
| | 秋頃、艦これの『鹿島』をピクシブとツイッターに初投稿 |
| 2016年 | C91に艦これジャンルでコミケ初参加。同人活動の楽しさを知る |
| 2017年 夏 | DMM Games『CIRCLET PRINCESS R18版』にて初めてイラストの仕事をいただく |
| 2018年 春 | 角川MF文庫Jにて初めてラノベのお仕事をいただく |
| 2018年 夏 | VTuberの娘ができる |
| 2019年 | 自分も「カグラナナ」としてバーチャルアーティストデビュー |
| 2021年 | TVアニメ『探偵はもう、死んでいる。』のED歌唱を担当する |

バットな動きを取り入れた武道です。型を意識したものもありますし戦うのもあります。

**――イラストを描き始めたのも二〇一五年頃ですか。**

そうですね。この頃まではコミケにも行ったことがなくて。艦これブームの時、私もプレイヤーとしてピクシブや同人誌を知って。見あさっていくうちにメイキングをやられている方がいて、見よう見真似で描き始めて投稿って感じです。友達から、使わなくなったペンタブのおさがりをもらって。好きなイラストレーターさんたちの好きな部分を真似して取り入れた感じですね。今見ると隠したいくらい恥ずかしいです。

**――二〇一七年夏、DMM Games『CIRCRET PRINCESS R18版』にて初めてのお仕事と。**

初参加が二〇一六年の冬コミなんですけど、その時にDMMの方が来て、ツイッター見てますって。当時は毎日絵を投稿していたので。それで、もしよかったらお仕事頼んでもいいですか、と。そこから初めてイラストレーターとしてのお仕事をいただきました。

**――その時どんな気持ちでしたか。**

そもそも初めてのコミケで、お客さんが来るのか不安で眠れなかったんですよ。島のサークルで、左右にお客さんが来て自分のところだけこなかったらどうしようって。でも企業の方も来てくださって、時代の進化を感じたというか、今って持ち込みをしなくてもお仕事がもらえるんだって気づきがありましたね。

「何度でも何度でも懲りずに、君を好きになるラブコメ。」カバーイラスト
© 橘ぱん／KADOKAWA

**――二〇一八年角川ＭＦ文庫Ｊにてライトノベル「何度でも何度でも懲りずに、君を好きになるラブコメ。」のお仕事。いつ頃からラノベのお仕事をしたいと思っていましたか。**

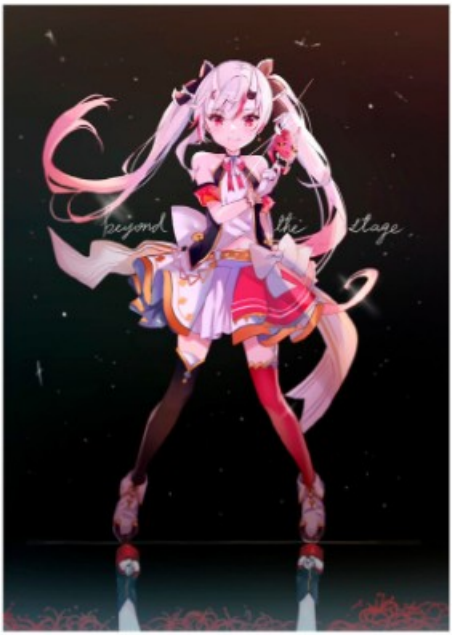
二〇一七年の夏頃、「DMM Games」からお仕事をいただくようになってからですね。このお話もコミケでいただいたんですよ。ＭＦ文庫Ｊ編集部の方が来て、ツイッター見てますと言ってくださって。その一言で私にラノベやらせてください！と言いました。

**――二〇一八年にVTuberの娘ができる。デンボとしては早いですね。**

その頃、キズナアイちゃんを筆頭に輝夜月ちゃんとかミライアカリちゃんとか、いわゆる四天王の子たちが出てきて。私がその頃見ていたのは名取さなちゃん。いつか私もVTuberのイラストを、と思った一週間後にホロライブの社長さんから直々にメールが来ました。本当にありがたかったです。

**――その子が百鬼あやめちゃん。初めての子ですけど大変だったところはありますか。**

納期まで時間がなかったのもあるんですけど、立ち絵がLive2Dのモーションの関係上、すごく細かいパーツ分けが必要で。Live2Dに関する知識がなかったのでどうパーツ分けをしたらいいかわからず、何度も修正を繰り返したりとか。あとは和装鬼娘という、そんなに描いてこなかったジャンルの子に挑戦したので、資料集めにかなり時間




「hololive 2nd fes.Beyond the Stage」記念イラスト
©2016 COVER Corp.

上：百鬼あやめ設定画 ©2016 COVER Corp.
下：冬守しずく設定画 © 2017 bushiroad creative

をかけてデザインした子になります。

**――百鬼あやめちゃんの設定画で初めて三面図を描かれましたか？**

百鬼あやめちゃん設定画はお仕事ではなくてデビュー配信の直後に描いたファンアートですけど、この時は３Ｄ化とかは全然考えてなくて、ただでさえゴテゴテのデザインになってしまったので詳細を説明しようかなと思って描きました。

**――百鬼あやめちゃんの一番の推しポイントは？**

口元！　私、顔が気に入っていますね。私もなっているんですけど、犬っぽい口元と、八重歯。前髪のメッシュとグラデーションの赤もポイントです。

**――ななさんが描かれる二〇一九年新衣装や水着などのフリフリの衣装がかわいいですね。メイド服では網タイツのやりとりもあったと。**

フリフリ、好きですね。この時あやめちゃん本人と何度か通話やチャットですり合わせをしたんですが、あやめちゃんもフリフリがいい、お嬢様系がいいということでこのお洋服になりました。

**――最後にやっぱり和装。**

新衣装ですけど、ネイルもこだわっています。配信では見えないと思うんですけど、描かせていただいてます。

**――遠くから見てもネイルが一本一本違うのがわかります。**

こだわりは強いと思います。私自身ネイルが好きなので、あやめちゃんにもしてもらいたいなと思って。

**――もう一人の娘が冬守しずくちゃん。こちらはもう少しあとですね。**

二〇二〇年の秋ですね。雪うさぎをイメージしました。

**――自身もバーチャルアーティスト「カグラナナ」としてデビュー。初期デザインについて。**

これをデザインしてる時、ほぼ二徹状態だったんですよ。あやめちゃんがデビューしたあたりでバ美肉っていうのが流行って、私も歌が好きだったのともともと声優業に興味があったので配信活動をしようかなと思っていて。あやめちゃんがデビューしたことでLive2Dの知識がついたので作ってみよう！と。好きなものを好きなだけ詰め込んだって感じになっています。

カグラナナ初期衣装

**——ななさん自身にこれを着せようと思うのがすごいですね。**

あまり後先考えてませんでした。オリジナルをあまりやってこなかったので、一度自分の好きなものだけ詰め込んだイラストを描いてみたらどうなるんだろう、という軽い好奇心でできたデザインです。

## ■仕事術

**——どんなものからインプットしていますか？**

最初に参考にしたイラストレーターさんが、ZOCOさん。あとはちょこ庵さんとか、掃除朋員先生ですね。ソシャゲ系とかの塗り方、色がたくさん重なったような塗り方をしている人を参考にしています。

**——今までの経験で、特に制作に役立っていることや影響を与えたものは？**

インプットがどれだけ多いかで引き出しが変わってくると思うので、描いていない時もいろんなイラストを見ていましたし、画集もたくさん持っています。とにかくいろいろな作品を見たということですかね。あと、武道で3D配信ができたことが、カグラナナとしては生きたなと感じています。

**——イラストレーターを目指す人にすすめたいものは。**

とりあえず好きなイラストレーターさんの絵を真似するところから始めるといいのかな。武道の教えでも「守破離」とあって、どの技術職でも通じると思うんですが、まずは学ぶこと、インプットを増やすこと。あとはそれに倣って自分の形に落とし込むこと、そこにオリジナリティを増して自分の作品を一から作ることって感じですかね。

**——仕事を継続してもらう秘訣は？**

闇ツイートをしない（笑）。現代的な注意。ツイッターで見ました！という企業さんが本当に多くて、その方に（人柄がわかるような）普段のツイートも見ていますかと聞くと、見ている方が多いんです。その内容によってはやっぱりイラストがどれだけ良くてもこの人に頼むのはやめようっていう判断になってしまうこともあるので、仕事を安定してもらいたい方はあまりマイナスなツイートとかはしないほうがいいんじゃないかなと思います。

## ■7 ROUTINES

**ROUTINE1：起きたらまずネコに餌をあげる**

一匹は来たばかりで、餌にミルクを混ぜてふやかしてあげないといけないんですが、それがいい感じに朝のルーティンになってますね。

**ROUTINE2：絶対に1日に1時間はゲームをする**

一から組み立てたゲーミングPCでやります。ちょっとした空き時間とか夜に、「APEX」の射撃訓練場にこもって練習してます。仕事は基本的にお昼から夜にかけてやって、ゲームを挟んで夜から朝までやることもありますね。

**ROUTINE3：机についたらまずあらゆるサブスクでバラエティ番組の新着があるか調べる**

作業通話をしないので、お仕事する時は映画かバラエティを流して

## 7 ROUTINES

1. 起きたらまずネコに餌をあげる
2. 絶対に一日一時間はゲームをする
3. 仕事机についたらまずあらゆるサブスクでバラエティ番組の新着があるか調べる
4. 一日一杯プロテインを飲む
5. 毎晩違う入浴剤でお風呂に入る（一時間くらい）
6. イラストの塗りはまず瞳から
7. 寝る前にストレッチか筋トレをする

います。机についたら新着がないか、あらゆるサブスクを見て回って気になったものを再生する。主にお笑いです。

**ROUTINE4：一日一杯プロテインを飲む**

トレーニングジムに通っていた時、おいしいプロテインを教えてもらってジム後に飲むルーティンがあったんですが、ジムも行かなくなったのでプロテインもやめてしまって。最近ダイエットを始めようと、とりあえずタンパク質が足りないと思ってプロテインを飲むことから始めてます。

**ROUTINE5：毎晩違う入浴剤でお風呂に入る（一時間くらい）**

バスタブに木のトレイを置いていてiPadを立てかけて、バラエティとかYouTubeの生配信とかを流してると一～二時間経っている感じです。

**ROUTINE6：イラストの塗りはまず瞳から**

塗り分けは最初に全部しますが、影とかハイライトを入れる時は瞳から入れていきます。目に色が乗るだけで絵が生きて、一気に華やかになるからやる気が出て、テンションも上がりますね。

**ROUTINE7：寝る前にストレッチか筋トレをする**

両方やると疲れるのでどっちかです。いっぱい休んだ日は両方やります。筋トレは昔から嫌いですが、外に出なくなったから義務的にやっている感じです。体を動かすと元気にもなるし、メンタルもよくなるというか。

## ■二つの顔 カグラナナ Eistory■

**――バーチャルアーティストとは？**

イラストレーターもアーティストといえますし、シンガーもアーティストで通じるのでバーチャルで活動するバーチャルアーティストってことです。今までVTuberって名乗ったことがなくて。VTuberと名乗ると諸弊を生む活動をしていることがあるので、バーチャルアーティストとして活動しています。

**――デビュー約一年でフィギュア化。早いですね。**

中国のメーカーさん数社から、bilibiliチャンネルの登録者数が

新曲「ないないばかり」ジャケット

一〇〇万人到達するかなってくらいの時にお話をいただいて。いろいろお話を聞いて一つに決めさせていただいたって感じですね。

**——衣装を決めるときに何から決めてますか。**

とりあえず手癖というか好きな感じで何枚かラフに描いて、並べていいとこ取りをしていく感じです。最初からコンセプトは決めているので、あとはピンタレストとかから、いいと思ったものを取り入れたりしています。

**——新衣装の制服へのこだわりは？**

かわいいとかっこいいを両立させたくて、あえて黒シャツにしてかっこよさも感じられるようにしました。セーラージャケットの襟の形も普通の丸襟にせず、形にこだわってデザインしました。

**——カーディガン姿になるとスカートの丈も短くなっていますね。**

カーディガン姿は放課後をイメージしているので、スカートを折る女子高生風と、カーディガンが下に重くなっているので引き上がっている感じです。

**——イラストレーターとVarTistを両立していて役に立ったことはありますか。**

TVアニメ「探偵はもう、死んでいる。」では、放送開始カウントダウンイラストを描かせていただきましたし、エンディング歌唱も担当させていただきました。

また、アプリゲーム『東方 LostWord』の絵札イラストを担当したのちに、東方楽曲企画としてSOUND HOLICさんの楽曲の歌唱を担

オリジナル曲「陽炎」イラスト

左：カグラナナ新衣装　右：カグラナナアーティスト衣装設定画

当しました。カグラナナ、ななかぐら両方で携わらせてもらうことが増えましたね。

**――Vartist を始めようと思ったきっかけは？**

もともと声優とか歌が好きだったんですけど、VTuber、バ美肉文化が栄えて、自分の娘も生まれて。一番のきっかけは百鬼あやめちゃんとロボ子さんと三人でCoDのコラボをすることになった時。初めて配信に声が乗るのに、アバターあったかな？って。そこから自分でもちゃんと配信しようって思いました。

私、本当に機械音痴。グラボって言葉も知らなかったり、CPUってなに、という状態だったので、配信を開始することがまず難しかったですね。何を買ったらいいのか、人に聞いても全然わからない感じで。セッティングが難しかったです。

**――自身がVTuberをやっていることで、ほかのVTuberさんのお仕立てをする時にやりやすかったことはありますか。**

企業さんとやり取りするときはLive2Dの方とのやり取りが一切ないんです。だからパーツ分けもこれで合っているのかな、と不安に思いながら進めていく部分はあります。自分でやる時はどうしたら可動域増やせますか、とか逐一相談しながらできるので、パーツ分けもこうしたらもっと良くなる、とかのノウハウは身に付きましたね。

## ■将来について

オリジナル曲も出しているのでワンマンライブをやりたいです。そこで自分のイラストのMVも流せたらいいなと思います。

左：TVアニメ『探偵はもう、死んでいる。』アニメ放送カウントダウンイラスト シエスタ ©2021 二語十・うみばうず/KADOKAWA/たんもし製作委員会
右上：カグラナナ新衣装設定画　右下：カグラナナ新衣装表情差分

# Q&A

**Q　もしイラストレーター、Vartistとしての道を歩んでいなかったらどんな職業に就かれていたと思いますか。人生設計などがあれば聞いてみたいです。**

A　多分一般的なOLは選んでいなかったと思います。バラエティが好きなのでテレビ系かマネージャー業もやってみたかったなとか。人生設計はないんですよ。その時でやりたいこととか興味が変わるので、その時興味があることにとにかく全力で生きてきました。なのでそこは変わらないと思います。

**Q　好きな辛い食べ物はなんですか。**

A　最近火鍋にハマっています。

**Q　いつかお話してみたいイラストレーターさんやVTuberさんはいますか。**

A　憧れている人ほど手の届かないところにいてほしいので、話さなくてもいいかな。でもKAMITSUBAKI STUDIOのヰ世界情緒ちゃんは、もし機会があればお話してみたい。

**Q　国からの一〇〇万円を一ヵ月の休暇で使い切ってくださいと言われたらどう使いますか。**

A　一〇〇万円が無償でもらえて一ヵ月も休暇がもらえるなら、海外にバカンスに行ってカジノでギャンブルをしたいです。

**Q　初めて見たホラー映画はなんですか。また最近見たホラー映画はなんですか?**

A　初めて見たのは『仄暗い水の底から』。小さい時に見て当時そこまで怖いと感じず、なんだこの今まで味わったことのないゾクゾク感は!ってホラーにハマっていき、そこから毎年レンタルしたり映画館にも行くくらいホラー好きです。最近見たのは『マリグナント 狂暴な悪夢』。悪夢が現実に起こるみたいな作品です。おすすめです!

ホラー映画は非日常感が楽しいですね。だから魔法系も好きなんですよ。非日常感が強い映画がすごい好きで、恋愛とかは全然見ないです。殺伐としたのばっかり見ています。

**Q　滑らかで煌びやかな質感を演出する塗りのポイントはありますか。**

A　こだわってるのは乗算レイヤーと発光レイヤーを使わないこと。乗算レイヤーって確かに綺麗に色が乗るんですけど、少し沈んじゃうというか馴染みすぎるところがあって。私、目にいろいろな色を入れているのであまり乗算は使わないところですかね。

**Q　逆に使ってるレイヤーはありますか。**

A　通常しか使っていなくて。最後の最後、完成したあとに顔の赤みを若干増したいなと思ったらオーバーレイでオレンジをのせるとか、色調補正するくらい。影を塗り足していく段階では通常しか使っていないです。

**Q　スランプなど行き詰まった時のリフレッシュ方法などありますか。**

A　落ち着いて描くぞ!と思ってもなかなか切り替えられない時は描くのをやめます。好きなことしかしない。リフレッシュ方法は仕事部屋に行かないでずっとテレビでサブスクを見て、好きなものを食べてゲームをするとか。とにかく絵を投げ出すって感じですね。

**Q　ななかぐらさんにとってイラストレーターとは?**

A　夢を作るお仕事ですかね。

## Profile

### COJIRASE LUNCH BOX（コジラセランチボックス）

ゲーム、アニメ、アイドルなどサブカル関連のクリエイティブを手がけてきた"こじらせ"系クリエイターが結成した企画・制作ユニット。ゲームのアートディレクション、アイドルを起用したWebCM、イラスト展など幅広く手がける。ニーズや課題から発想し、こじらせた知識と世の中の芯を捉える洞察力を掛け合わせ、今までありそうでなかった新たな「こじらせ」コンテンツを生み出す。代表作として、ボードゲーム『あの子のとなり』『あの子の名前は、』、箔押しレコードジャケット『HACKK RECORDS』。2020年にはコロナ禍でのWEB配信イベントとして『コロナ・アイドルサミット〜With/After コロナのアイドルを考える〜』、『コミライブ 〜同人誌100冊紹介するまで年越せません!?〜』を実施。2021年には、3331 Arts Chiyodaにて『あの子のとなり展』開催。
メンバー：宮本祐輔、秋山千尋、高原服部、ガリバー

.Too

### 株式会社Too

1919年に小さな画材店としてスタートしてから創業100年を超える歴史を持つ会社です。「すべての人々がクリエイティブになれる環境をクリエイトする」をミッションに、デザイン、アートなどのクリエイティブ市場を盛り上げ、お客様が本業や制作に専念できる環境の構築を中心としたビジネスを展開。大きく変化をし続ける世界で次の時代を見据え、新しい価値の創造や文化に貢献する企業を目指しています。総合商社としてデジタルクリエイティブツールの販売、運用、保守支援サービスを行なうほか、デザイン、イラスト用カラーマーカー「コピック」や自動車などのプロダクトデザイン向けインダストリアルクレイとフィルム等、オリジナル製品を世界に向けて製造販売するメーカーでもあります。
URL　https://www.too.com/

# 明日から絵描きで生きたい僕が身につけるべきは画力だけでなく××力だった2

## 神絵師12人の自己プロデュース論

2022年5月31日初版第1刷発行

監修　：COJIRASE LUNCH BOX
発行人　：北原 浩
編集人　：川本 康
企画編集：百武佐保子

話し手：凪白みと、風間雷太、Rii2、popman3580、冨士原良、山田シロ、こうましろ、林けみ、吉田誠治、青十紅、さくしゃ2、ななかぐら／カグラナナ
聞き手：宮本祐輔（COJIRASE LUNCH BOX）

装丁＆デザイン：濱端 貢（ikaruga.）
編集：岩川摩耶、強瀬桃香、鈴木愛花音、アトリエコチ
校正：佐々木裕子
協力：横田淑子・原 雅之・村杉卓也・竹田 淳哉・齋藤 美季（Too）

Special Thanks（敬称略）：
雨宮亜矢美・齋藤裕樹・菅井龍一（ヴィレッジヴァンガード）、新井優衣香（サイバード）、安生 真（ラセングル）、五十嵐藍（ピクシブ）、諫山慶一郎（カバー）、上田泰士（インクストゥエンター）、杵淵恵子（パイインターナショナル）、近藤朋久・斉藤佳世子・鈴木祐理子・武石広平・安井恵美（KADOKAWA）、佐久間竜一（工画堂スタジオ）、坂井みゆき（キューピスト）、佐藤詩織（リベル・エンタテインメント）、佐藤翔司（Project A.I.D）、高森 雅樹（吉本興業）、土屋英明（アドウェイズ）、中澤知哉（VOYZ ENTERTAINMENT）、中村 貢（ティームエンタテインメント）、西川紗帆（ミストウォーカー・コーポレーション）、博多達夫（ReAkku）、萩原清美（リッカロッカ）、藤澤厚志（ブシロードクリエイティブ）、細田春菜（ハピネット）、松田晃佑（JORO）、三神奈津子（サーチフィールド）、森上舞子（スターツ出版）、雪野なな、ユプシロン、吉田彰史（オーバーラップ）、渡辺亮太（Pictoria）

P47
Illustration of "Domri, Anarch of Bolas" by Raita Kazama, ©2018 Wizards of the Coast, and is used under limited license. All Rights Reserved.

発行所：株式会社玄光社
〒102-8716 東京都千代田区飯田橋 4-1-5
Tel：03-3263-3515
Fax：03-3263-3045
https://www.genkosha.co.jp/
印刷・製本：シナノ印刷株式会社

当社の個人情報に関する方針（プライバシーポリシー）は
https://www.genkosha.co.jp/privacy/ に掲載しています。

JCOPY 〈（社）出版者著作権管理機構 委託出版物〉
本誌の無断複製は著作権法上での例外を除き禁じられています。複製される場合は、そのつど事前に、（社）出版者著作権管理機構（JCOPY）の許諾を得てください。また本誌を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することは、たとえ個人や家庭内での利用であっても著作権法上認められておりません。
JCOPY TEL:03-5244-5088 FAX:03-5244-5089
email: info@jcopy.or.jp

©2022 COJIRASE LUNCH BOX
©2022 GENKOSHA CO., Ltd.
Printed in Japan

とにかく一枚絵を完成させること。中途半端に途中でやめず、最後まで描き切る、投稿することが大事。

**凪白みと**

まずは学ぶこと、それに倣って自分の型に落とし込むこと、そこにオリジナリティを足して自分の作品を一から作ること。

**ななかぐら／カグラナナ**

人生って、今が最新じゃないですか。最新の自分が一番うまいに決まっているんですよ。

**冨士原良**

恥ずかしさから逃げずに真っ正面から取り組んで、恥ずかしいものを「見てください！」ってやるとウケるんです。

**吉田誠治**

シルエットの最後の手足っていうのは、文字でいう「トメ・ハネ・ハライ」だと思ってるので、気を遣っています。

**popman3580**